NUMERO 04

PLAYERS

MUSICA · CINEMA · VIDEOGIOCHI · LETTERATURA · ARTE · TV · COMICS · SOCIAL



arte
GONI MONTES

cinema
BORIS
ENTER THE VOID
SUCKER PUNCH

intervista esclusiva
GUERRILLA GAMES

videogiochi
FIGHT NIGHT CHAMPION
CRYSIS2
DRAGON AGE 2

ICH BIN EIN COMBINE
DA BERLINO A CITY 17

musica \\DOPE STARS INC CAPAREZZA SUBSONICA

letteratura \\BEFORE SUNDOWN THE REST IS NOISE










ISS
UE
FO
UR



PLAYERS

PROGETTO EDITORIALE
Andrea Chirichelli, Tommaso De Benetti

COPERTINA
Goni Montes

PROGETTO GRAFICO
Federico Rescaldani
Gianluca Girelli
Eugenio Laino
Maria Luisa Crisponi
Cristina Lanzi

EDITING TESTI
Alessandro Franchini, Michele Siface, Andrea Maderna

AREA WEB
Andrea Brunato, Luca Tenneriello, Matteo Ferrara

REDAZIONE
Andrea Chirichelli, Gianluca Girelli, Tommaso De Benetti, Giovanni Donda, Emilio Bellu, Pietro Recchi, Enrico Pasotti, Valentina Paggiarin, Giacomo Talamini, Andrea Maderna, Federico Rescaldani, Alberto Li Vigni, Paolo Savio, Matteo Ferrara, Antonio Lanzaro, Simone Tagliaferri, Roberto Turrini, Claudio Magistrelli, Cristiano Ghigi, Matteo Del Bo

HANNO COLLABORATO
Piero Ciccioli, Federica Cocco, Massimiliano Marino

SITO WEB
www.playersmagazine.it

INFO
info@playersmagazine.it

PUBBLICITÀ
mediarelations@playersmagazine.it

SOGNO PORTORICANO

GONI MONTES





Goni Montes nasce a Ponce, in Portorico, e vi passa gran parte della sua vita. Dopo avere conseguito la laurea in Belle Arti all'Università di Porto Rico a Mayagùez, inizia a lavorare come illustratore scientifico. In seguito al trasferimento ad Atlanta, ottiene un prestigioso master in illustrazione al Savannah College of Art and Design che da il via alla sua carriera di artista e grafico freelance.

Tra le testate che gli hanno commissionato dei lavori, ci sono il *Washington Post*, il *The Village Voice*, il *The Work Style Magazine*, *Spin Master*, *Oz Magazine* ed *Euroman*. Beh, poi ci siamo anche noi di **Players**, cui Goni ha eccezionalmente concesso di pubblicare alcune sue opere a titolo gratuito. Noi ringraziamo e sottolineiamo la sua bravura, i tratti raffinati dei personaggi, l'impeccabile scelta dei colori e l'emozione che permea ogni sua creazione.

Coloro che, rapiti dalle immagini presenti in queste pagine, volessero commissionargli un lavoro, acquistare una sua opera o semplicemente ammirare altre sue creazioni devono fiondarsi a velocità supersonica su **www.goni-art.com**, il suo sito.























Il giorno ché tutto cambiò

di andrea chirichelli

target, gaia e la nascita di internet

Tanto tempo fa Mediaset non faceva schifo come oggi. Non *così* schifo, almeno. Circa quindici anni fa, ad esempio, andava in onda in seconda serata su Canale 5 un programma che, incredibile a dirsi, cambiò la mia vita per sempre.

Si chiamava *Target* e parlava di nuove mode, trend e, pazzesco, tecnologie. Una sorta di *Wired* del tubo catodico, presentato da una molto graziosa fanciulla (Gaia de Laurentiis, divenuta poi "celebre" per aver avuto tre figli da tre uomini diversi, ma questo è gossip e lo lasciamo volentieri ad Alfonso Signorini e al suo cane...) di cui si vedeva solo il volto, che introduceva servizi che oggi, nel palinsesto attuale dell'ammiraglia di Cologno Monzese, sarebbero inimmaginabili. Beh, che ci crediate o no, la prima volta che sentii parlare di internet fu proprio in quella trasmissione.

Sì, c'erano le BBS e su K, ogni mese, si cominciava a leggere qualcosa inerente all'argomento, ma cazzo questo era Canale 5, non una rivista per videogiocatori appassionati di realtà reale, geek antelitteram e smanettoni di varia natura. La cosa che più mi colpì allora e, ripensandoci anche oggi, fu la competenza con la quale l'argomento era trattato.

A internet vennero dedicati molti servizi nell'arco di tantissime puntate e ogni volta si aggiungevano pezzi al puzzle. Il bello è che non si trattava di servizi realizzati "alla cazzo di cane", come direbbe il buon Renè Ferretti, come quelli che vanno in onda a *Studio Aperto*, *Lucignolo* e porcate equivalenti oggi. Anzi.

Una tecnologia, si diceva allora, che avrebbe potuto cambiare il mondo, grazie alla quale sarebbe stato possibile accedere a infinite fonti di informazioni e che avrebbe stravolto il modo di lavorare, ascoltare la musica, vedere i film, giocare ai videogiochi. Una rete che avrebbe connesso tutto il mondo. Internet è viva e vegeta, *Target* ha chiuso i battenti, Mediaset è la peggiore televisione commerciale del mondo. Chissà se Gaia de Laurentiis è rimasta gnocca.



di antonio lanzaro

telefono, casa

Sorrentina non aveva mica il vizio di lasciarci a piedi. Non l'aveva mai fatto prima di allora. Da anni ci portava fieramente in giro per la Campania, ogni sabato sera, mentre nell'aria si diffondevano le note dell'ultima compilation su cassetta che avevo registrato in settimana. Erano i tempi in cui il suono sporco di Seattle cominciava a lasciare sempre più spazio su nastro alle nuove sonorità britanniche, e così capitava che dopo l'energia dei Pearl Jam ci finisse una ballata impalpabile dei Belle and Sebastian, in un'altalena di ritmi che manco le montagne russe.

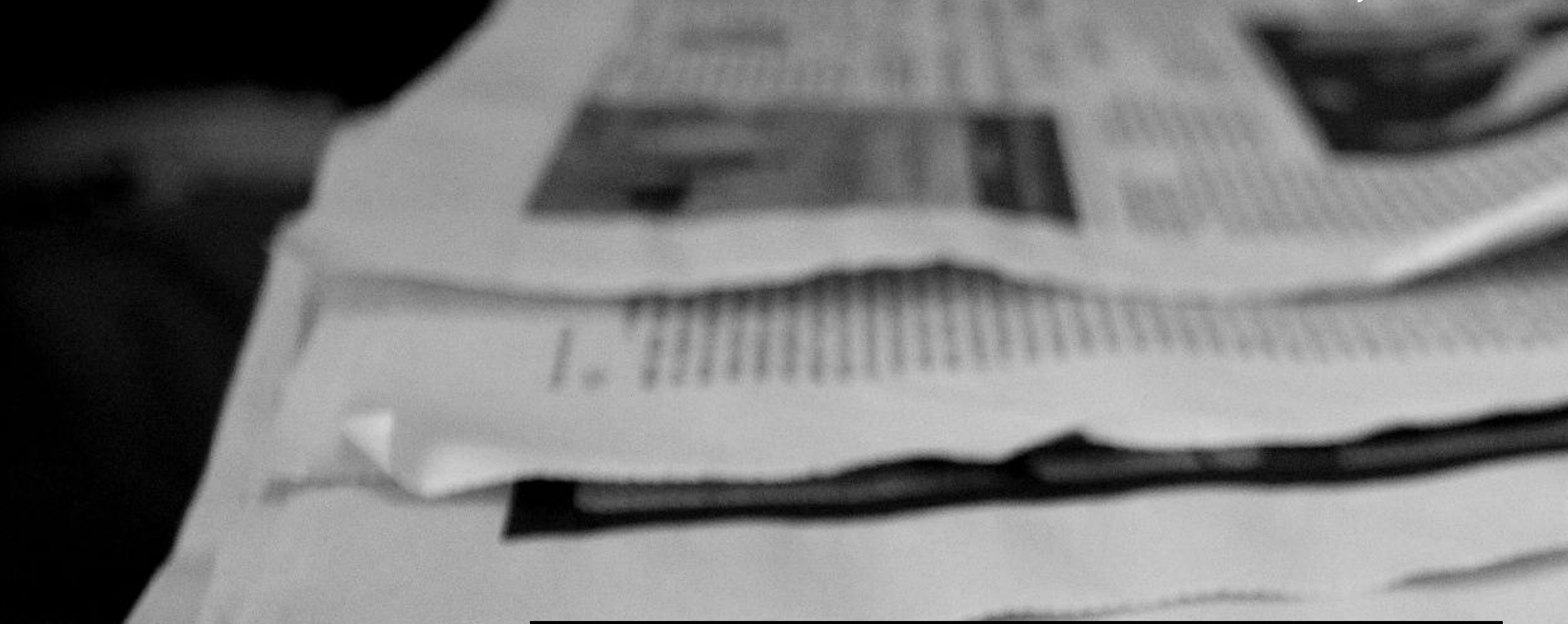
Sorrentina era una Uno CS. I miei amici dicevano che era una Duna camuffata da Uno, perché veniva prodotta in Brasile, ma né io né lei ci offendevamo, continuando a macinare chilometri di settimana in settimana.

Era il giorno di pasquetta di millemila anni fa. Quel giorno eravamo stati con altri amici in una casa di montagna da qualche parte tra Avellino e Salerno, a mangiare salsicce alla brace. L'autostrada Salerno-Caserta era sgombra a quell'ora della notte, quando una spia rossa segnalò che la temperatura dell'acqua era salita ben oltre la soglia di guardia. Quando ci accorgemmo del fumo che cominciava a fuoriuscire dal vano motore, decidemmo di accostare in un'area di sosta. Se avessimo voluto chiamare soccorso, non avremmo potuto: quattro ragazzi poco più che maggiorenni e nessuno aveva il telefonino. Oggi sarebbe un evento impossibile. In quegli anni il telefonino era lì lì per passare da status symbol a strumento desiderato, voluto e ottenuto dalle masse.

Per la cronaca, la cinghia di distribuzione si era rotta. Riuscimmo a tornare a casa, fermandoci a ogni piazzola di sosta per fare raffreddare l'acqua e potere fare altri cento metri. Balzellon balzelloni, riuscimmo a rincasare. Il sole già faceva capolino dietro le montagne. I miei, in cucina, sul punto di chiamare la polizia.

Il giorno dopo comprai il mio primo telefonino. Sorrentina, da allora, non diede più problemi.

di claudio magistrelli



la maturità del camaleonte

La prima volta l'idea è nata all'improvviso. Il pomeriggio è uggioso e al cinema c'è il nuovo film dei Pixar. Sì, sono bravi, e con *Nemo* quasi mi strappano la lacrimuccia, ma senza la compagna di liceo che mi chiede di accompagnarla, il pomeriggio lo passerei incollato a un monitor. A essere onesti, del topolino me ne frega poco, quasi quanto del formaggio che sembra proprio formaggio; c'è però un dettaglio che pian piano distoglie la mia attenzione dalla compagna: con il garzone che si compra il ristorante, staranno mica prendendo sonoramente per il culo la Disney, oltre a filosofeggiare di critica? D'un tratto l'idea balena: non si saranno davvero messi in testa di sdoganare in occidente l'animazione per adulti? Perché via, *Rataouille* a mente fredda è quasi un capolavoro e in quanto a stratificazioni di significati ha poco da invidiare a chiunque. Ormai sono padroni del ristorante e non devono più rendere conto a nessuno, mi dico, forse per convincermi che il coraggio per superare il binomio bambino/botteghino non gli manca.

La seconda volta non mi serve il pomeriggio uggioso e la compagna del liceo. Sulla poltrona mi accomodo timoroso e a guardarmi intorno devo essere il solo ad avere intuito che una nuova era è alle porte, ma in pochi minuti sento di averci preso: in quell'incipit c'è tutto tranne che una storia per bimbi. Una Terra post-olocausto, che a ben pensarci è il terreno su cui l'animazione orientale è sbocciata, mezz'ora di cinema muto e un abbondante dose di cinismo. Faccio giusto in tempo a complimentarmi con me stesso per le mie profetiche doti quando il robot recupera, non solo metaforicamente, la memoria della sua funzione di acchiappabimbi e accompagna un'umanità pacioccona verso una stucchevole redenzione. Bene, capita l'antifona.

Epilogo: niente più liceo né compagne, solo un mercoledì col cinema scontato. *Rango* mi pare sia il titolo. Tre minuti e una citazione di *Fear & Loathing* dopo, una luce si accende. Così, all'improvviso.

di paolo savio

pan di zen zero

2001 E.V., sto tornando a casa dopo le canoniche otto ore di lavoro, invero oggi più pesanti del solito. Alla radio un placido programma Zen mi aiuta a sopportare il traffico intenso.

All'uscita dell'autostrada la macchina si alleggerisce nel posteriore e sculetta vistosamente costringendomi a un controsterzo inaspettato. "Troppo *Colin*", penso, però nonostante l'estasi prestazionale decido di controllare la causa: un chiodo nel pneumatico ne ha causato lo sgonfiamento. Dopo avere sostituito la ruota grazie ad un cric Zen raggiungo il centro di assistenza tecnica dove era già mia intenzione passare prima di rincasare.

Il tecnico mi guarda con l'aria sadica, poi ghigna.

"Dunque?" chiedo.

"Mi dispiace, l'amplificatore non si può riparare: la sbiriguda ha fatto contatto con l'avvolgimento epitaffico".

Ha detto proprio così. Forse "mi dispiace" non l'ha detto.

Prendo la salma tra le mie braccia Zen e mi accingo a uscire: il diluvio. Corro fino alla macchina, butto il cadavere inzuppato nel bagagliaio, mi giro velocemente per raggiungere l'abitacolo e, in bullet-time, percepisco che il frontalino dell'autoradio che mia moglie mi ha regalato per l'ultimo anniversario sta scivolando fuori dalla tasca. Il cervello distribuisce potenza ai fasci muscolari delle braccia: quando comincio a muovermi il frontalino è già lì, per terra, che mi guarda da una pozzanghera profondissima. Lo raccolgo e salgo in macchina cercando di asciugarlo con il calore Zen del mio corpo. "Che diavolo è quello?". Un foglietto bianco, spostato avanti e indietro dal tergicristallo, sta assorbendo l'acqua sul parabrezza. "Se il vigile fosse qui gli mostrerei tutto il mio Zen", penso.

Arrivo finalmente a casa: "Guarda che t'è arrivato un pacchetto", dice mia moglie.

"Se tanto mi dà tanto potrebbe essere antrace" penso. Invece è *Devil May Cry* per PS2, versione USA.

Avvio, con molto Zen, il gioco che ridefinirà un genere.

Con il senno di poi è stata una giornata meravigliosa.

di federico rescaldani



mostri contro matusa

Mi è capitato di assistere alla premiazione di un concorso per cortometraggi che vedeva tra i membri della giuria il premio Oscar Osvaldo Desideri. Il suo commento alla serata suonava più o meno così: "Il cinema lo fate se avete i soldi". Il che era un modo elegante per invitare a lasciar perdere molti dei partecipanti, rei di aver presentato lavori tecnicamente poveri. Nulla di strano, forse, specie per chi si muove nell'ambito del filmaking e ne conosce, anche in linea di massima, i meccanismi. Per fare un film occorrono attrezzature, attori, tecnici e quant'altro. Tutta roba costosa, costosissima. Eppure...

Eppure, da circa due anni a questa parte, sta accadendo qualcosa di inaspettato. Le nuove videoreflex permettono, con poche migliaia (a volte centinaia) di euro, di avere video di qualità assolutamente paragonabile all'immagine cinematografica, e se seguite la nostra rubrica Unsteady Cam, ne avrete un'idea. Ma fare un film non è solo possedere una buona camera, con dei buoni obiettivi. Fare un film vuol dire avere una troupe e saperla dirigere, avere contatti, avere capitali, disporre di set, di tecnici per gli effetti speciali e la postproduzione. Osvaldo Desideri, veterano del cinema di alto livello, in fin dei conti aveva ragione. Eppure...

Eppure la data di uscita di Monsters di Gareth Edwards ha cambiato tutto, e ci auguriamo per sempre. Con un budget che farebbe ridere mister Desideri e colleghi, Edwards ha dimostrato che no, non per forza occorrono i soldi per fare i film. Al di là dei meriti artistici di Monsters, che dipendono dalle doti del suo creatore, è proprio la qualità tecnica generale, ottenuta da un solo uomo con una sola macchina da presa, a pesare come un macigno sulla fabbrica brucia soldi del cinema così come lo conosciamo da anni. Monsters ha cambiato tutto, con buona pace di mister Desideri e rispettabili matusa assortiti. Vedere (dal prossimo maggio nei cinema italiani) per credere.


Sonera 12:23
RingCast
Episodio 42
3 di 3
0:15 -2:40:30
In questo episodio: Call of Duty: Black Ops, Assassin's Creed: Brotherhood, Need for Speed: Hot Pursuit, Vanquish, Guwange, PacMan Championship Edition DX, Rage per iPhone, Dance Central, Kinectimals, La verità di Vitoiuvara sulla chiusura del Corso per V
·ringcast·
RINGCAST
un podcast per domarli tutti
www.parliamodivideogiochi.it







REGIA
GEORGE NOLFI
SCENEGGIATURA
GEORGE NOLFI
ATTORI
MATT DAMON,
EMILY BLUNT,
TERENCE STAMP
PROVENIENZA
USA
VERSIONE
ORIGINALE

the adjustment bu

le onde del destino

di Andrea Chirichelli







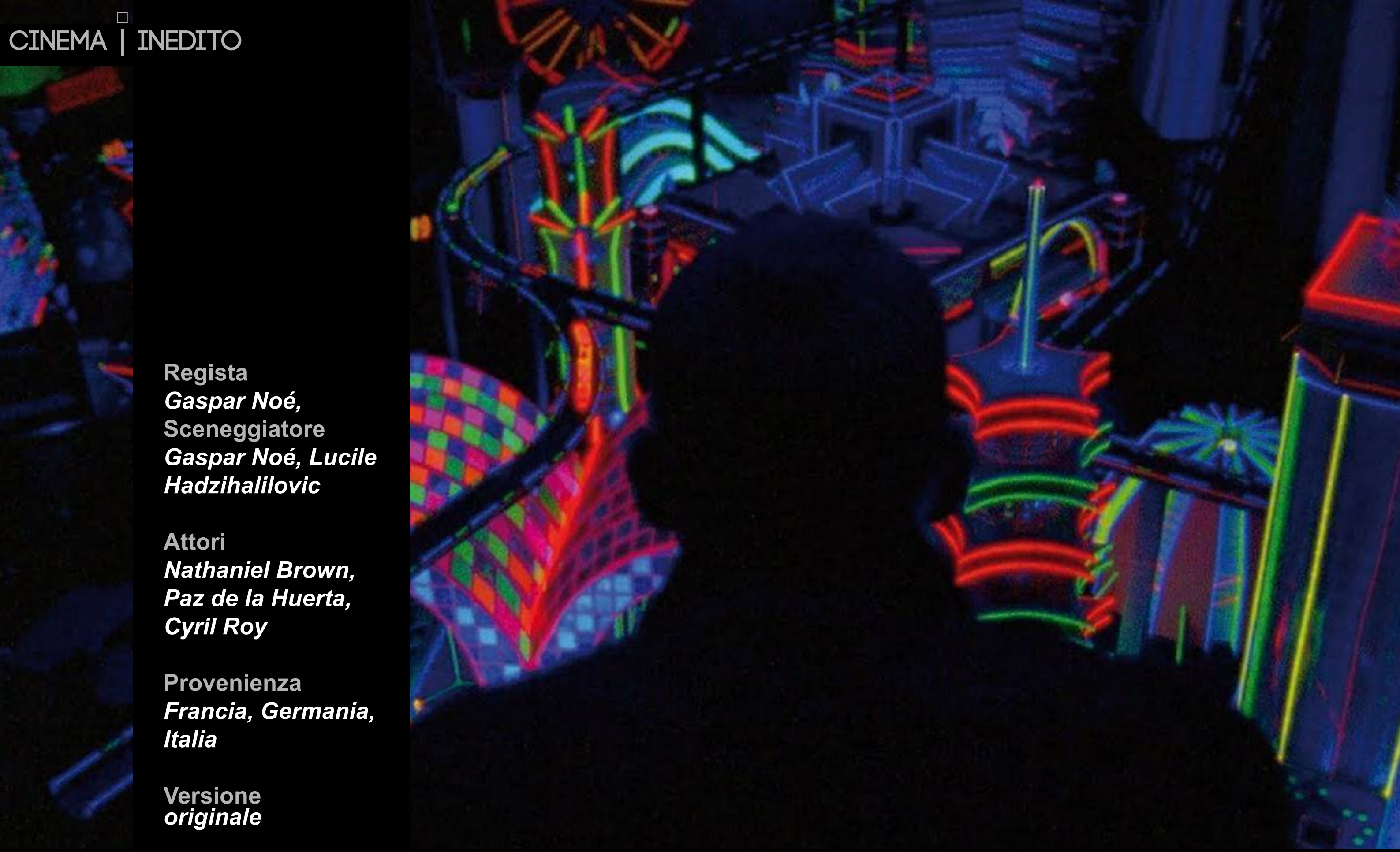
Come reagireste se un giorno scopriste che buona parte degli eventi che vi hanno portato a conoscere una data persona, a prendere una determinata decisione, a scegliere un lavoro piuttosto che un altro, non dipendono dal vostro libero arbitrio, ma sono influenzate da altri?

È quello che accade al rampante politico David Norris (Matt Damon), in corsa per un posto al Senato, che, durante la campagna elettorale, s'imbatte nella propria "musa ispiratrice", ovvero una sensuale ballerina, Elise (Emily Blunt), che gli consiglia di essere sincero e schietto col proprio elettorato. Proprio da questo incontro casuale la carriera di Norris prende una svolta, ma qualcuno non vuole che i due continuino a frequentarsi...

Definito da *Empire*, con l'arte della sintesi e dell'ironia tipica del buon giornalismo inglese, "*Inception* for romantics", *The Adjustment Bureau* (in italiano sarà *I guardiani del destino*) è un originale e riuscito mix tra science fiction e dramma sentimentale, con il primo genere decisamente preponderante nei confronti del secondo (giusto per evitare preconcetti...).

Il film, che trae ispirazione da un racconto breve di Philip K. Dick, si dipana velocemente, tocca corde sensibili, sfiora vagamente temi religiosi (esiste il libero arbitrio, c'è un "Dio" che ha predeterminato il futuro per tutti noi?), propone una coppia molto affiatata e regala una delle sequenze più genuinamente spettacolari ed entusiasmanti degli ultimi anni: una frenetica e decisamente "particolare" corsa per le strade di New York.

Folle e un po' criptico, come da storica tradizione "dickiana", il plot arriva a una conclusione coerente, molto romantica e non stiracchiata come troppo spesso capita alle pellicole di questo genere. Encomiabile la regia asciutta dell'esordiente George Nolfi, che regala momenti emozionanti e senza cadute di ritmo: *The Adjustment Bureau* è un esordio, anche se, come tutti sanno, la vera sfida è sempre il secondo film...



Regista
Gaspar Noé,
Sceneggiatore
Gaspar Noé, Lucile Hadzihalilovic

Attori
Nathaniel Brown, Paz de la Huerta, Cyril Roy

Provenienza
Francia, Germania, Italia

Versione
originale

ENTER THE VOID la forma del vuoto

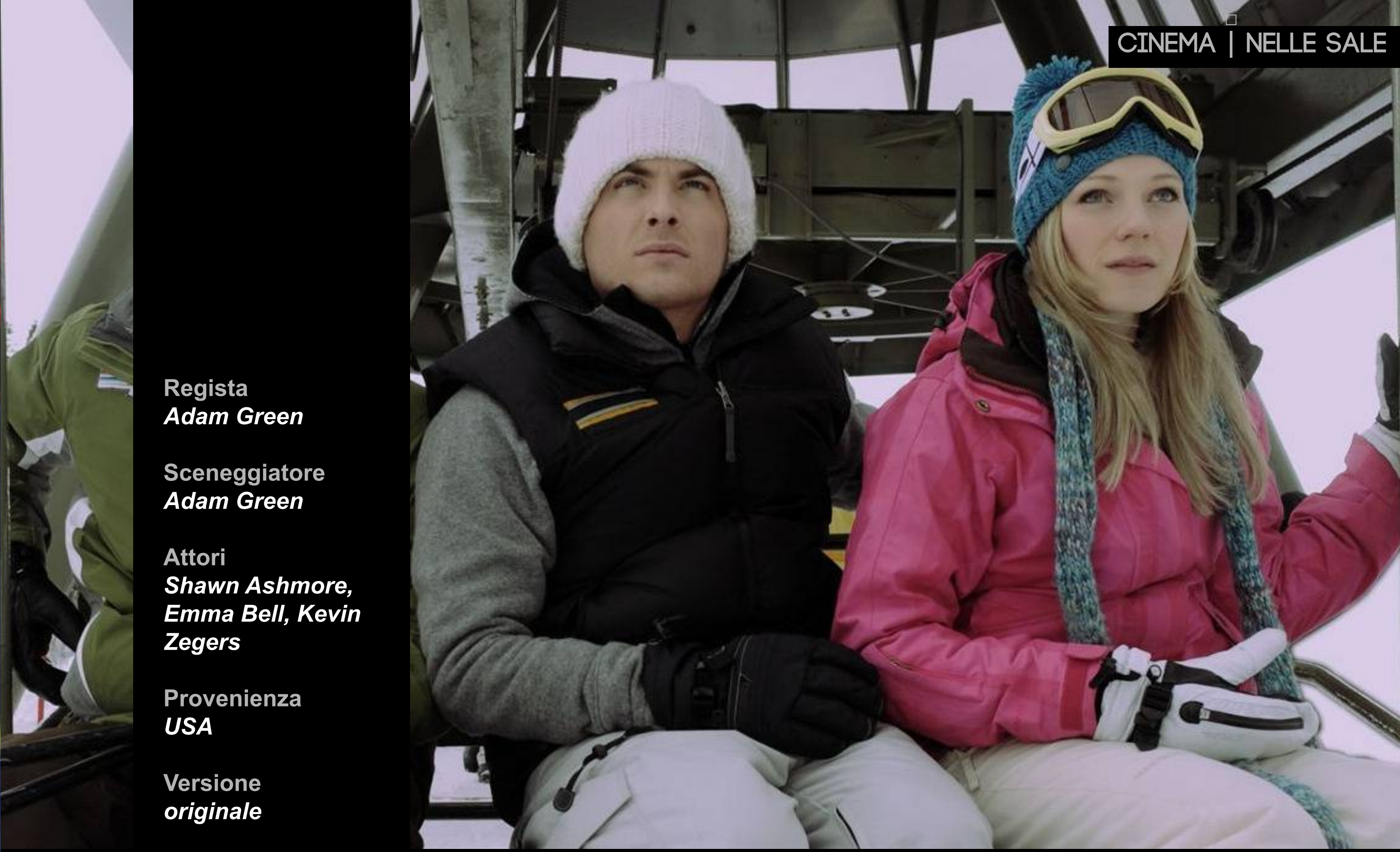
di Claudio Magistrelli

Enter the void ha sicuramente il merito di non lasciare indifferente lo spettatore. L'inizio improvviso sui titoli di testa sparati a intermittenza a ritmo di techno, mentre sullo schermo appare e scompare un crogiolo stordente di caratteri, è una di quelle sequenze che ci si scorda difficilmente, e al contempo abitua subito alla cura visiva riservata al prodotto. Peccato che dopo l'ultimo credit apparso a video rimangano più di due ore mezzo di film in cui, a essere generosi, accade ben poco.

Il carattere sperimentale di quest'opera emerge abbastanza in fretta e il tema dominante è l'eccesso, declinato trasversalmente nelle luci di Tokyo, nei nudi e nel montaggio. La trama è piuttosto risicata nel suo tentativo di abbozzare una rete di significati con cui decifrare il peculiare uso della camera, ma al di là della scarsa concretezza, il plot paga l'eccessiva dilatazione temporale, dovuta principalmente a un escamotage della regia. Le scene non sono, infatti, separate da tagli, bensì collegate da voli della telecamera che, allontanandosi dalla scena appena conclusa, supera in un'inquadratura panoramica l'intera città, planando sopra le strade e attraversando palazzi, fino a giungere sul luogo in cui ha inizio quella successiva.

Quando ciò non è possibile, la camera entra in una delle fonti di luce in scena e attraverso un trip virtuale riemerge in un altro luogo o tempo. Questi espedienti, indubbiamente efficaci inizialmente, vengono purtroppo ripetuti decine di volte fino a perdere di efficacia.

Se si è però disposti a passare sopra a tutto ciò, *Enter the void* sa ricompensare lo spettatore con un uso della camera che ha pochi eguali nel cinema recente, a partire dal lungo piano sequenza a inizio film, ripreso interamente dal punto di vista del protagonista, fino alle frequenti inquadrature dall'alto in cui la camera, in costante movimento, diventa l'occhio di un'anima che irrequieta scruta le vite dei personaggi.



Regista
Adam Green

Sceneggiatore
Adam Green

Attori
Shawn Ashmore, Emma Bell, Kevin Zegers

Provenienza
USA

Versione
originale

FROZEN trapped above ice

di Pietro Recchi

Pellicole come *Lo Squalo* hanno insegnato al cinema come, spesso e volentieri, la paura e il senso di disagio risultino più efficaci se veicolate da situazioni, per quanto altamente improbabili, perlomeno possibili. E' da questa premessa che il regista Adam Green (*Hatchet*, *Spiral*) è partito per costruire l'impalcatura emozionale che sorregge *Frozen*, horror psicologico le cui premesse non potrebbero essere più semplici: tre amici snowboarder, la cui caratterizzazione pesca a piene mani dall'immaginario post-teen di estrazione statunitense, rimasti senza soldi, riescono mediante un innocente escamotage a salire senza pagare sull'ultima seggiovia della giornata. Come nella più classica delle tradizioni qualcosa però va storto, la seggiovia viene fermata e i tre rimangono sospesi a mezz'aria, in una gelida nottata invernale. L'impianto di risalita chiude e la scelta diventa obbligata: trovare un modo di scendere dalla trappola o morire assiderati.

Benché lontano dall'essere imprescindibile, *Frozen* risulta, nella sua limitatezza, godibile e discretamente realizzato. La necessaria, ansiogena monotonia dell'ambientazione è bilanciata da un buon ritmo, così come dalla deliziosa crudeltà dello script, spietato nel suo prendersi gioco dei tre sventurati e della loro (in)capacità di fronteggiare una situazione tanto assurda quanto inquietantemente possibile. Al netto di una produzione palesemente low-budget, *Frozen* non è privato di una realizzazione tecnica solida e convincente al punto da mascherare, nei limiti del possibile, la prestazione prevedibilmente incolore dei tre protagonisti. Chi fosse alla ricerca di emozioni inedite o di nuove pietre miliari per il genere si tenga ben lontano da *Frozen*: con ogni probabilità finirà per scontrarsi con la sua natura di classico truccato da novità del momento. Per tutti gli altri, invece, novanta minuti di tensione e poco impegnato intrattenimento sono pressoché garantiti.



Regista
Greg Mottola

Sceneggiatore
Simon Pegg, Nick Frost

Attori
Simon Pegg, Nick Frost, Jason Bateman

Provenienza
USA

Versione
doppiata

PAUL due nerd e un alieno

di Andrea Chirichelli

Commedia e fantascienza non sempre vanno d'accordo, tant'è che questo particolare sottogenere è stato raramente frequentato dal cinema e, specie negli ultimi anni, ha prodotto ben poche pellicole degne di nota (ricordiamo in particolare l'ottimo *Galaxy Quest*). Allo scarno elenco va ora ad aggiungersi *Paul*, che riunisce per l'ennesima volta una delle coppie più affiatate del panorama cinematografico internazionale, quella composta Simon Pegg e Nick Frost (*Shaun Of The Dead*, *Hot Fuzz*).

Stavolta a dirigerli non c'è il fidato Edgar Wright, ma l'altrettanto capace Greg Mottola e il risultato non cambia. È infatti grazie all'alchimia, quasi perfetta, dimostrata dal duo che il film funziona. Perfetti nel ruolo di geek inglesi in trasferta negli Usa (al Comic-Con, ovviamente), i due s'imbattono in un alieno ciarliero e sarcastico, braccato da un risoluto Man in Black (Bateman, meraviglioso as usual).

Prevedibilmente citazionista fino al midollo, passando senza soluzione di continuità da un elegante incipit spielberghiano a gag pescate da *Star Trek*, *E.T*, *Alien* e altri classici della fantascienza, *Paul*, "interpretato" dall'oramai onnipresente Seth Rogen, intrattiene e diverte, anche se appare inevitabilmente più banale e commerciale rispetto ai maggiormente anarchici film girati in passato dal duo.

Fortunatamente, *Paul*, oltre a essere realizzato impeccabilmente sotto il profilo della CG, è anche una valida spalla comica per il duo e la sua presenza è valorizzata appieno da uno script spesso brillante e divertente, che cesella anche curiosi e bizzarri personaggi di contorno, tra cui spicca la partner creazionista di uno dei protagonisti.

Ritmo, battute, finale con deriva action e un'ottima partitura di David Arnold, pongono *Paul* in cima alla wish list di ogni appassionato di fantascienza e di chiunque abbia un cuore geek. Non è un capolavoro, ma come ibrido di science-fiction-road-movie-comedy, funziona alla grande.



Regista
Zack Snyder

Sceneggiatore
Steve Shibuya, Zack Snyder

Attori
Emily Browning, Vanessa Hudgens, Abbie Cornish

Provenienza
USA

Versione
doppiata

SUCKER PUNCH il potere della gnocca

di Andrea Chirichelli

Ambizioso, complesso, visionario. *Sucker Punch*, per essere l'unico vero progetto originale a largo budget proveniente da Hollywood nell'anno 2011, ha tutte le carte in regola per diventare la nuova pietra miliare per tutti coloro che volessero in futuro realizzare una pellicola grondante di riferimenti meta-cine-ludo-musicali.

Già, perché a dispetto della "originalità" tanto decantata da Snyder, il film è una gustosa macedonia che pesca da ogni dove e che solo l'incredibile mestiere dello scenografo Rick Carter (che ha un solido passato spielberghiano) rende organica e godibile.

Snyder si conferma abilissimo nell'iniziare i film. Se avete amato in *Watchmen* la sequenza girata sulle note di Dylan, vi strapperete i capelli per l'incipit di *Sucker Punch*, che racconta una vita in dieci minuti e propone una meravigliosa versione di Sweet Dreams cantata da una insospettabile Emily Browning, vero motore e anima del film.

La paffuta e diafana attrice di *Lemony Snicket* è cresciuta (anagraficamente, perché a occhio è alta un metro e mezzo) e si cala alla perfezione nei succinti panni di un'eroina senza paura, che deve combattere i mostri assieme a un nutrito team di gnocche per evadere dalla follia che l'ha fatta rinchiudere in un ospedale psichiatrico. Prevedibilmente, il film muove poligoni su poligoni, pardon, macina scene spettacolari, rallenty, esplosioni, ma si ferma di botto non appena le attrici iniziano a proferire parola.

Forse Snyder dovrebbe circondarsi di gente che, oltre ad avere consumato "tonnellate di fumetti", come ha ostentato in più di un'occasione Steve Shibuya, abbia letto anche qualche libro vero e proprio, magari un classico della letteratura scaricato gratis per iPad, perché i dialoghi del film, fatta eccezione per i monologhi con voce off che aprono e chiudono il film, sono assolutamente inascoltabili. Bello da vedere e meno da sentire, *Sucker Punch* mostra il talento visionario di Snyder e la difficoltà di unire forma e sostanza.



Regista
Greg Araki

Sceneggiatore
Greg Araki

Attori
Haley Bennett, Thomas Dekker, Juno Temple

Provenienza
USA

Versione
originale

KABOOM sex, sci-fi and sex

di Andrea Chirichelli

La *Doom Generation* è cresciuta, d'altra parte sono pur passati 15 anni, ma il cinema di Gregg Araki non è cambiato molto. Dopo avere riscritto, migliorandole, le regole del cinema "teen" a metà degli anni '90 con la cosidetta "Teenage Apocalypse Trilogy", Araki continua indefessamente a esplorare il suo universo, cambiando nuovamente la prospettiva e il punto di vista dell'osservatore ma tornando a toccare, dopo il "normalissimo" *Smiley Face*, le corde che gli sono più proprie.

In *Kaboom*, ritroviamo buona parte delle caratteristiche che hanno permesso al regista di definire il proprio stile: il sesso, onnipresente e declinato con un'attenzione quasi ossessiva all'estetica dei suoi protagonisti, l'ironia (il nome di uno dei personaggi più desiderabili e... idioti richiama quello di una megaproduzione cine-comic americana), un certo nichilismo di fondo e uno struggente amore per la musica (la colonna sonora è sensazionale).

Kaboom ci racconta la storia di un giovane dalla sessualità non troppo definita, perennemente in bilico tra etero e omosessualità, che, dopo aver assaggiato dei dolci "corretti" con sostanze stupefacenti, si trova invischiato in un intrigo che mescola fantascienza, thriller ed esoterismo.

Il mondo di Araki è popolato da giovani bellissimi, depilatissimi e palestratissimi: qui le lesbiche sono affascinanti, irreali, più simili ai canoni di una produzione Viv Thomas che a quelli del recente *I ragazzi stanno bene*, e il sesso è il motore vitale e, forse, l'unica ragione di vita dei teenager che appaiono sullo schermo. Buone le prove dei giovani attori: attenzione alle affascinanti Juno Temple e Haley Bennett, hanno talento da vendere.

Kaboom è un film bizzarro e originale, narcisistico e autoindulgente, confusionario e irrequieto, decisamente meno efficace rispetto a *Mysterious Skin* (da recuperare immediatamente, è uno degli 10 migliori film degli anni 2000), ma ugualmente godibile, specie se si è già frequentatori del cinema di Araki.



Regista
Giacomo Ciarrapico, Mattia Torre, Luca Vendruscolo

Sceneggiatore
Giacomo Ciarrapico, Mattia Torre, Luca Vendruscolo

Attori
Francesco Pannofino, Caterina Guzzanti, Pietro Sermonti

Provenienza
Italia

Versione
originale

BORIS dai! dai! dai!

di Andrea Chirichelli

Fino al prossimo film di Sorrentino (ok, anche Moretti ha qualche chance), *Boris* sarà probabilmente l'unico film italiano recensito da **Players** che, come diktat, si è posto fin dal numero 00 quello di parlare solo di pellicole interessanti.

Questo la dice lunga sullo stato del cinema italiano, agonizzante come un cetaceo spiaggiato, ma dimostra anche che, nel caso di *Boris*, il passaggio dalla televisione al cinema è avvenuto senza troppi patemi. Certo, i mezzi tecnici sono quelli che sono, ma vedere finalmente l'eroico Renè Ferretti alle prese con un film "serio" (tratto da *La Casta*) è, per tutti i fan, un sogno che si avvera. Per il risoluto regista diventa ben presto un incubo, visto che si trova ben presto assediato dal quel variegato e folle gruppo di personaggi che abbiamo imparato ad amare in tre anni di programmazione televisiva (a parte Guzzanti, protagonista di alcune puntate memorabili, ci sono tutti).

Il film scorre frenetico, godibile anche per chi non ha mai visto una puntata, e dimostra la lucidità e il talento dei registi & sceneggiatori, che dipingono un'Italia senza speranza, ostaggio della volgarità e del qualunquismo, nella quale il concetto di qualità è diventata una tragica utopia fuorviante. *Boris* è molto divertente: alcune sequenze sono da applausi a scena aperta e diverse intuizioni, come lo strepitoso "8x12" appiccicato sul copione per fare in modo che la "cagna maledetta" assuma un'espressione sospetta e corrucciata, il trailer de "Il giovane Raztinger" e il personaggio di Marilita Loy sono invenzioni di puro genio comico.

La forza di *Boris* è sempre stata quella di mettere alla berlina la quotidianità del mestiere del cinema, declinato in ogni sua componente, e anche nella versione cinematografica l'obbiettivo è raggiunto alla grande. *Boris* chiude in bellezza, con un finale amarissimo e stupendo, confermando l'unicità di una serie che ha elevato di diverse spanne la qualità media della televisione nel nostro avvizzito Paese.

L'AMORE AI TEMPI DEI MORMONI

BIG LOVE

di Antonio Lanzaro









Bill Henrickson è un imprenditore americano benestante, proprietario di due grandi magazzini Home Plus, padre esemplare, molto religioso e con una rigida condotta morale che cerca di insegnare ai propri figli. Bill Henrickson ha una famiglia numerosa e sempre in crescita: all'inizio della prima stagione conta cinque maschietti, due femminucce e tre mogli.

Big Love è la storia della famiglia Henrickson, che ruota attorno al carismatico pater familias nato e cresciuto nella comunità di mormoni poligami di Juniper Creek, nel cuore dello Utah. Juniper Creek è un posto lontano anni luce dal resto del mondo. Non è raro, per una ragazza, essere costretta a sposarsi in tenera età per diventare la quinta moglie di un settantenne. Roman Grant, il Profeta a capo della comunità, è un vero e proprio burattinaio. Roman muove i fili come più gli aggrada, decidendo persino i matrimoni, e conservando per sé le ragazze più belle – d'altra parte essere scelte come sua ennesima sposa è considerato da tutti un enorme privilegio.

Bill ha abbandonato la comunità da ragazzo. Pur essendo molto religioso e credendo fermamente nella propria religione e nelle parole del profeta Joseph Smith, non condivide la gestione di Roman. Se gli altri sono accecati dall'indottrinamento che sa di lavaggio del cervello, Bill riesce a comprendere come Roman, più che un profeta, sia un avido tiranno capace di pensare solo ai propri interessi, mascherandoli dietro la parola e il volere del Padre Celeste.

Big Love comincia a narrare la storia di Bill quando questi ha già tre mogli e sette figli e riesce a raccontare la vita quotidiana di una famiglia così complessa con splendida naturalezza. Piano piano conosceremo le mille sfaccettature dei caratteri delle tre donne di casa, molto diverse l'una dall'altra. Barbara è una donna risoluta, capace di superare anche le



SOGGETTO
MARK V. OLSEN, WILL SCHEFFER

SCENEGGIATORI
MARK V. OLSEN, WILL SCHEFFER, DUSTIN LANCE BLACK, EILEEN MYERS, DOUG STOCKSTILL

ATTORI
BILL PAXTON, JEANNE TRIPPLEHORN, CHLOË SEVIGNY, GINNIFER GOODWIN, GRACE ZABRISKIE, HARRY DEAN STANTON

PROVENIENZA
USA

VERSIONE
ORIGINALE

situazioni più critiche grazie al suo carattere forte. Nicolette porta dentro il peso di essere la figlia del profeta Roman Grant, nonché la terribile esperienza di Juniper Creek e un precedente matrimonio combinato finito male. Margene è la più giovane e vivace delle tre, talvolta ingenua, ma estremamente arguta e intelligente.

Le mogli-sorelle hanno abbracciato in tutto e per tutto la religione e ciò che ne consegue. Col matrimonio plurimo non sposano solamente lo stesso marito, ma si legano l'un l'altra, formando un'unica entità unita nel sacramento del matrimonio.

I problemi di una normale famiglia sono moltiplicati per tre. In più ci sono quelli di natura strettamente legata alla poligamia. Non è semplice, per i figli, essere accettati a scuola. Non è facile, per le mogli non ufficialmente riconosciute come tali, non poter svolgere il proprio ruolo di moglie e di madre alla luce del sole. Il disperato desiderio di normalità porterà Bill e famiglia da un lato a combattere per spiegare al mondo che la poligamia vada tollerata come parte della loro religione, dall'altro a difendersi dagli attacchi provenienti da Juniper Creek, che li considera traditori della comunità. Juniper Creek diventa sempre più simbolo di una religione incapace di progredire e di evolversi, ancorata a un passato fatto di tradizioni anacronistiche che plagia irrimediabilmente le nuove generazioni che vi nascono in seno.

Il cuore di *Big Love* pulsa più forte quando viene fuori il contrasto tra la presunta amoralità della poligamia e la ferrea e rigida educazione impartita dalla stessa religione che la prevede. La famiglia Henrickson ha un rigore morale fuori dal comune. Proprio questo spinge lo spettatore a porsi delle domande le cui risposte non sono così scontate come si potrebbe credere. Probabilmente la forza di *Big Love* è racchiusa proprio nelle domande che sa suscitare.

SOGGETTO
DIABLO CODY
SCENEGGIATORI
DIABLO CODY,
DAVE FINKEL,
TRACY MCMILLAN,
ALEXA JUNGE
ATTORI
TONI COLLETTE,
JOHN CORBETT,
ROSEMARIE DEWITT,
KEIR GILCHRIST,
BRIE LARSON,
PATTON OSWALT
PROVENIENZA
USA
VERSIONE
ORIGINALE





di Antonio Lanzaro

Diablo Cody, facendo fede al suo nome, è sicuramente una diavolo di sceneggiatrice. Poco più che trentenne, può già vantare un Oscar come miglior sceneggiatura per *Juno* e la firma in calce a quasi tutti gli episodi di uno dei prodotti per la TV più interessanti degli ultimi anni, *United States of Tara*.

Nata da un'idea di Steven Spielberg, la serie è l'ennesimo clamoroso successo targato Showtime, un canale che sembra non sbagliare mai un colpo, avendo sfornato negli ultimi anni serie cult come *Dexter*, *Californication* e *Weeds*.

Tara è una casalinga di mezza età che vive incastrata nel solito quadro da periferia americana e soffre di un grave disturbo dissociativo della personalità. Ciò comporta che in qualsiasi momento una delle sue personalità alternative possa emergere e prendere possesso del suo corpo, con tutte le devastanti e inevitabili conseguenze del caso. Le personalità alternative sono molto diverse tra loro: T. è una quindicenne con attegiamenti sfacciati e aggressivi che cerca di sedurre Max, il marito di Tara; Alice è una casalinga moralista e molto religiosa che passa il suo tempo a pulire casa, sfornare torte e provare a convincere Max a dargli un bambino; Buck è un reduce della guerra del Vietnam, volgare e maschilista, impegnato nel bere al bar e ad andare in giro con la sua moto.

Tara è impersonata da una strepitosa Toni Collette, alle prese con un ruolo complicato e allo stesso tempo affascinante. Anche il solo vederla recitare è una gioia. Il modo con cui vive le transizioni da una personalità all'altra è così convincente da sembrare reale.

Queste ultime si scatenano di solito quando accade qualcosa che colpisce emotivamente Tara. Spesso succede nei momenti meno opportuni, creando situazioni che vanno dallo spassoso al drammatico, donando a tutta la produzione un sapore agrodolce. Le storie di tutti i giorni ruotano attorno a Kate, figlia ribelle col vizio di scegliere sempre i ragazzi sbagliati, Marshall, fratello minore di Kate che attraversa una fase cruciale della sua esistenza in cui raggiunge la consapevolezza della propria sessualità, Charmaine, sorella stralunata di Tara perennemente sfigata con gli uomini. A vivere attorno a Tara non ci si annoia mai. Uno torna a casa da scuola o dal lavoro senza sapere chi troverà ai fornelli. E la nascita di nuove personalità da aggiungere alla famiglia è sempre in agguato.

Il leitmotiv delle prime stagioni è la ricerca delle cause che hanno generato la nascita del disturbo dissociativo. Tara comincia a scavare nel suo passato, scoprendo a poco a poco nuovi elementi che aiutano a spiegare e a capire l'origine del suo male. La ricerca non sembra però dare frutti concreti, permettendoci così di continuare a godere della compagnia di tutte le sue personalità. C'è da scommettere che, se mai un giorno Tara guarisse dal suo disturbo, probabilmente tutti sentirebbero la mancanza degli Altri, a partire da Tara stessa e dai suoi familiari. Di sicuro quella mancanza la sentiremmo noi.



LA CASALINGA DISSOCIATA



UNSTEADYCAM

di Giacomo Talamini

FILOSOFIA E TECNICA DEL CINEMA A COSTO ZERO. ATTRAVERSO GLI OCCHI DI *HIVE DIVISION*

DIM



esprit de geometrie



LA TERZA MENSIONE

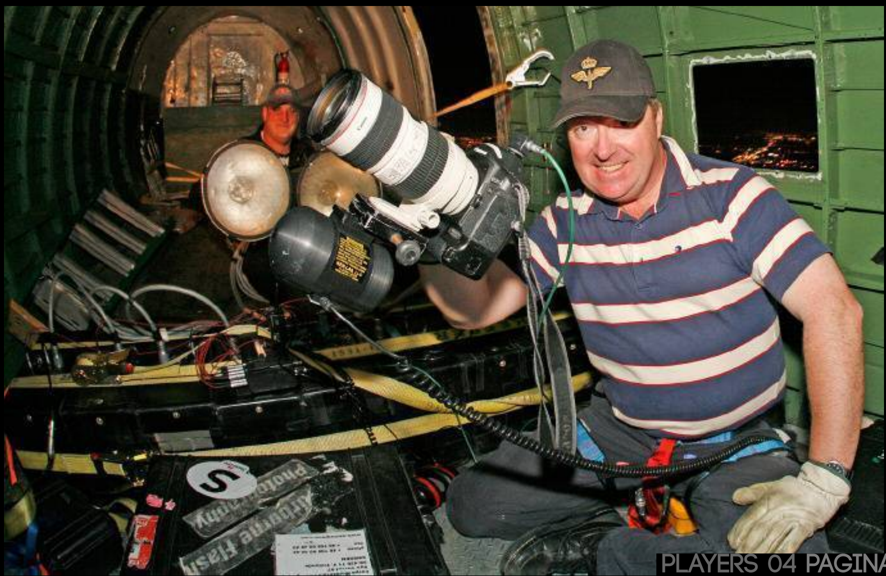
No, non parlo del 3D. Il giorno in cui vorrò passare per un reazionario, mi dilungherò sul fato che mi auguro attenda i massoni dello Stereoscopismo Internazionale, su quanto poco mi sembra che quella tecnica aggiunga al piacere di guardare un bel film. Al momento, invece, mi riferisco alla sottovalutatissima terza dimensione del set: lo spazio aereo soprastante.

Chiunque abbia mai affrontato una produzione a zero budget ha sempre sofferto le limitazioni di qualunque forma di vita terrestre; ha sempre dovuto plasmare la sua scena utilizzando strumenti che la gravità teneva ben inchiodati al suolo. Evadere non era pensabile, e non era percepito in fondo come una reale necessità: il cinema vero, quello con i soldi, è cresciuto attorno a un sistema e a una dottrina di ripresa (la regola dei 180°) che enfatizza l'orizzontalità, la simmetria, la bidimensionalità.

Gli ultimi decenni ci hanno però abituato ad alcune significative evasioni che sono diventate autentici status symbol del cinema serio: la gru e le riprese in elicottero. Un enstablishing che parte dalle fronde di un albero e cala dolcemente sul prato sottostante dove il vostro protagonista siede meditabondo, pur sgomitando tra una coda stile INPS di cliché, classifica immediatamente il vostro filmato come "cinematografico".

Sono ormai da tempo in commercio svariate gru economiche, capaci di fare la gioia dei videomaker squattrinati; è rimasto invece inviolato il tabù della ripresa aerea. Girare in elicottero è ancora percepito come l'appannaggio esclusivo delle produzione iperfinanziate, e non senza una ragione: un buon elicottero per videoripresa costa comodamente un migliaio di euro all'ora e, anche con un esborso simile, tutto quello che puoi fare è riprendere "a spalla" smontando lo sportello laterale dell'elicottero e tornare a casa sperando che uno dei take sia abbastanza stabile. È un mondo di pazzi, gente che appende grappoli di giroscopi alle videocamere e si espone alla furia dei venti d'alta quota, gente che nessuno attende a casa per una zuppa calda e un gesto d'affetto.








CINEFLEX





Esiste un'alternativa adatta a persone più miti: sono le teste stabilizzate esterne, la Wescam e le sue sorelle. Il risultato sarà ottimo e il tenore dei commenti su Vimeo sarà d'indubbio conforto lungo l'interminabile corridoio che il vostro lettino solcherà, diretto verso la sala operatoria per un sostanzioso espianto d'organi.

Bene, questo era il passato: la rivoluzione delle HDSLR, come accennavamo, ha portato a un grande alleggerimento dei pesi e questo ha permesso l'ingresso in gioco di una categoria di bestie volanti del tutto differente: i velivoli radiocomandati, proliferati in modo esponenziale negli ultimi anni grazie a community di infaticabili appassionati (la community più in vista è DIY Drones, presieduta da sua maestà Chris Anderson, ma anche in Italia c'è chi si distingue, come virtualrobotix.com).

Limitati finora all'uso scientifico e fotografico, elicotteri, multicotteri e aerei a controllo remoto si stanno ormai affermando come piattaforme video super-economiche per tutti gli utilizzi, cinematografici e documentaristici. La libertà che garantiscono, ovvero il poter piazzare la videocamera in qualsiasi punto, a qualsiasi altezza e con qualunque tipo di movimento, promette di liberare la composizione dell'inquadratura da qualunque limite non derivante dalla semplice necessità di raccontare una storia in modo interessante e fruibile.
L'elettronica di controllo è spesso totalmente open source (prevalentemente basata su Arduino) e i pezzi si comprano online. Di fatto, l'unica reale barriera in ingresso è un certo sapere pratico/ingegneristico e un po' di padronanza del volo radiocomandato. Per il resto, costruire il vostro fedele compagno di riprese vi costerà facilmente meno di quell'ora di elicottero che avete passato schivando piccioni e chiudendo gli occhi all'approssimarsi di ogni linea elettrica.







corpi e luce

> Alessandra Tecla Gerevini

http://www.alessandragerevini.com
http://meandfrankieavalon.tumblr.com

Alessandra Tecla Gerevini è una fotografa autodidatta che vive tra Milano e Columbia, nel South Carolina. Le sue foto vivono in una dimensione intima e personalissima. Sembrano letteralmente sottratte alla sua vita, per "*capire se posso riuscirci, capire se è possibile usare ogni porzione di realtà, capire se c'è qualcuno interessato a guardare fotografie di questo tipo*". Per farcela, l'artista si mette in gioco completamente, diventando a soggetto e oggetto della sua poetica: "*Credo che per molte fotografe l'autoritratto sia un modo per guardarsi dentro, approfondire pensieri e capire l'origine di alcune sensazioni, è una sorta di autoanalisi*"; non rinuncia però a guardare il mondo che la circonda, scegliendo anzi tra una moltitudine di soggetti: *"Fotografo corpi che conosco, attratta dalle forme che il corpo crea, dal calore che trasmette, dalle idee che suggerisce; fotografo la luce, che per risaltare deve essere contrapposta all'oscurità; fotografo la neve perché rende il mondo silenzioso, irreale, nuovo; fotografo me stessa per indagarne i pensieri. Ma da poco ho scoperto il piacere di fotografare paesaggi urbani in particolari condizioni atmosferiche o in particolari ore del giorno (il momento che preferisco è quello del tramonto: luce gialla, ombre lunghe e ben definite...), sempre con l'idea di renderli emozionali"*.







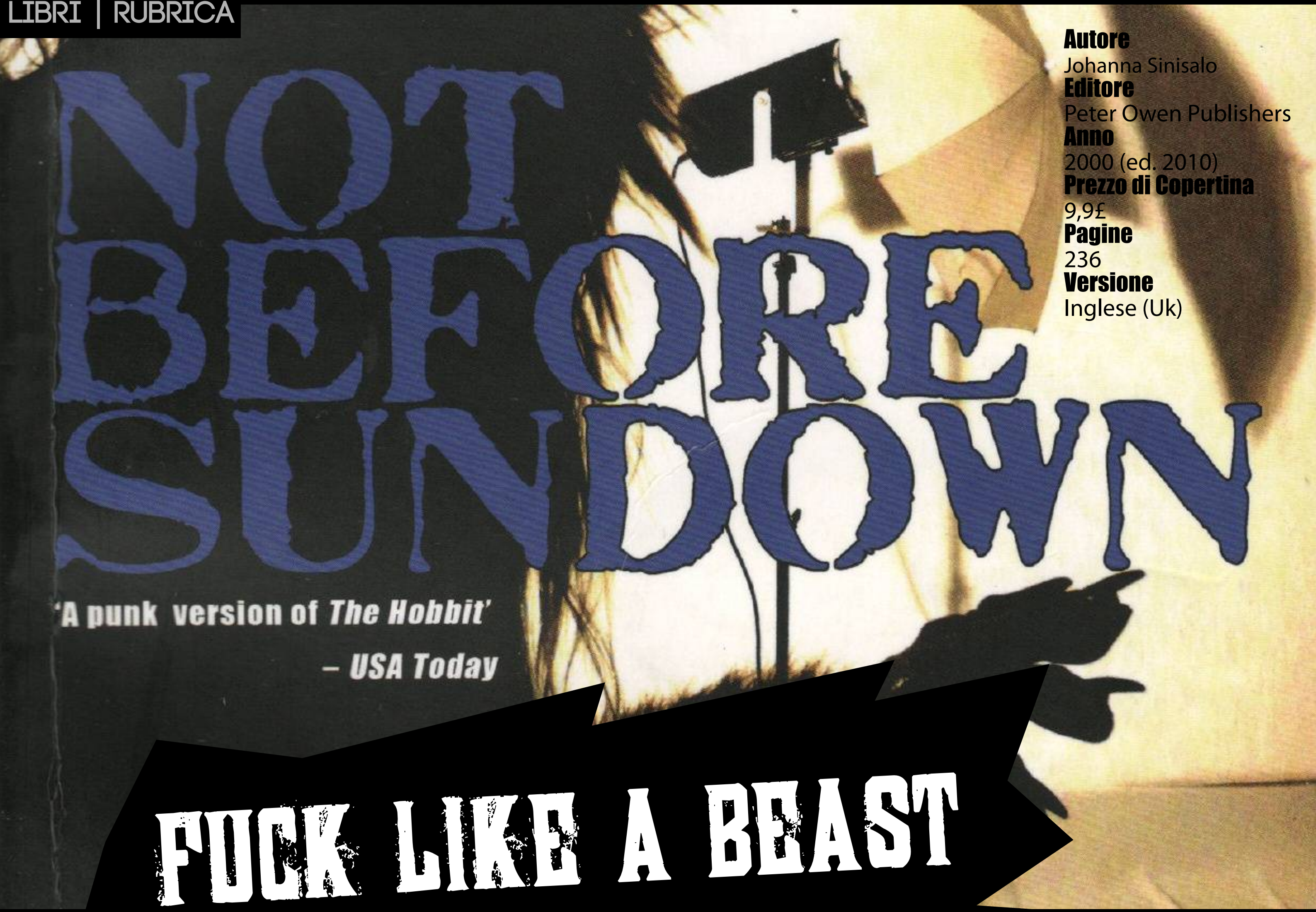


Ispirazione

di Simone Tagliaferri

Ne *Il tormento e l'estasi* di Carol Reed, film del 1965 tratto da un libro di Irving Stone in cui si racconta la vita romanzata di Michelangelo, c'è una famosissima scena con l'artista che guarda il cielo dalla vetta di una cava di marmo e vede l'immagine di Dio formarsi tra le nuvole illuminate da un sole crepuscolare. La magnifica visione del divino gli ispira il *Giudizio universale* con cui affrescherà la Cappella Sistina. La suggestione creata da Reed, di chiara ispirazione romantica, era così potente che è diventata un paradigma dell'ispirazione ed è stata ripresa, in forme diverse, in moltissimi film biografici e non. Nel corso degli anni la superficie che rivestiva quell'idea è stata adattata e riletta in molti modi: ateizzata, post modernizzata o dissacrata, è comunque rimasta fedele a sé stessa: l'ispirazione è qualcosa che arriva dall'alto all'improvviso, che tu sia Michelangelo o un blogger. Può essere aiutata, ma non la puoi costringere, perché ha a che fare con l'istinto, non con la ragione. Un Dio c'è sempre, sia esso il creatore o una bottiglia di vino particolarmente buona, e sta sempre lì tra le nubi, pronto a darti il là quando meno te lo aspetti.

Poi un giorno ti capita di visitare quella cava. Scatti qualche foto, ti stupisci un po' dell'ambiente diverso da tutto quello che conosci e finisci a parlare con un anziano direttore in pensione. Ha lavorato in quel posto per cinquant'anni, ha conosciuto scultori e artisti e ha fatto da consulente proprio a Carol Reed. La domanda è automatica: "Dov'è il punto da cui Michelangelo ha avuto la visione del *Giudizio universale*?" Flemmatico e con un sorrisetto birbante, il tipo indica il punto preciso. Poi ti raggela: "In realtà, quando Michelangelo è venuto qui aveva già realizzato la Cappella Sistina". Quindi non ha visto alcun Dio tra le nuvole? Nemmeno Manitù? "No, è un'invenzione, basta leggere una qualsiasi biografia dell'artista per saperlo. Scopriresti anche che Michelangelo era parecchio stronzo".



Autore
Johanna Sinisalo
Editore
Peter Owen Publishers
Anno
2000 (ed. 2010)
Prezzo di Copertina
9,9£
Pagine
236
Versione
Inglese (Uk)

FUCK LIKE A BEAST

di TOMMASO DE BENETTI

Mikael, un fotografo gay conosciuto nel giro come "Angel", è quello che a Tampere, dove si svolge la storia, definirebbero "hipster". Appartamento bianco, minimale, asettico, in cui ogni elemento è rigorosamente di design. Mac sottobraccio, una padronanza di Photoshop da fare invidia ai migliori pubblicitari del paese, un look da cherubino caduto sulla terra, decadente e apparentemente irresistibile per tutti gli altri protagonisti maschili di Not Before Sundown.

Una sera, tornando a casa ubriaco dal bar, Mikeal vede alcuni spurgu (barboni, nello slang locale) giocherellare con quello che sembra un cucciolo di scimmia. Solo che non lo è. Raccolto l'animale, Mikeal si rende conto di avere per le mani il piccolo di un troll, arrivato nei pressi del centro abitativo chissà come. Da lì inizia una vicenda che diventa poco a poco sempre più perversa: Mikael inizia a scandagliare il web, alla ricerca di storie e leggende che gli diano indicazioni su come sfamare la creatura. La vicina di casa, una filippina comprata su un catalogo per mogli a distanza e sposata ad un uomo violento e alcolizzato, di nascosto inizia a interessarsi al fotografo e al suo nuovo animale domestico. Nel frattempo, i contatti di lavoro di Mikeal, tutti rigorosamente omosessuali, iniziano ad accerchiarlo come sciacalli, invischiandolo in triangoli amorosi e nella produzione di una nuova, scioccante, campagna pubblicitaria. Ma più il troll ritorna in salute, più i rapporti di potere si modificano, imponendo alla storia sorprendenti sterzate verso situazioni tutt'altro che solari.

Se è vero che per chi scrive le autrici di fiction degne di nota si possono contare sulle dita di una mano monca, Johanna Sinisalo si guadagana un posto per direttissima dietro all'inarrivabile Ayn Rand. Per tutt'altri meriti: *Not Before Sundown* è un libro provocante, seducente, orribilmente sporco e allucinato, che una volta iniziato divorerete non senza provare un piacevole e confuso disagio. Palahniuk approverebbe.



Titolo
Cartoline dai morti
Autore
Franco Arminio
Editore
Gransasso Nottetempo
Anno
2010
Prezzo di Copertina
8,00€
Pagine
144
Edizione
Italiana



storie di trapassi

di **SIMONE TAGLIAFERRI**

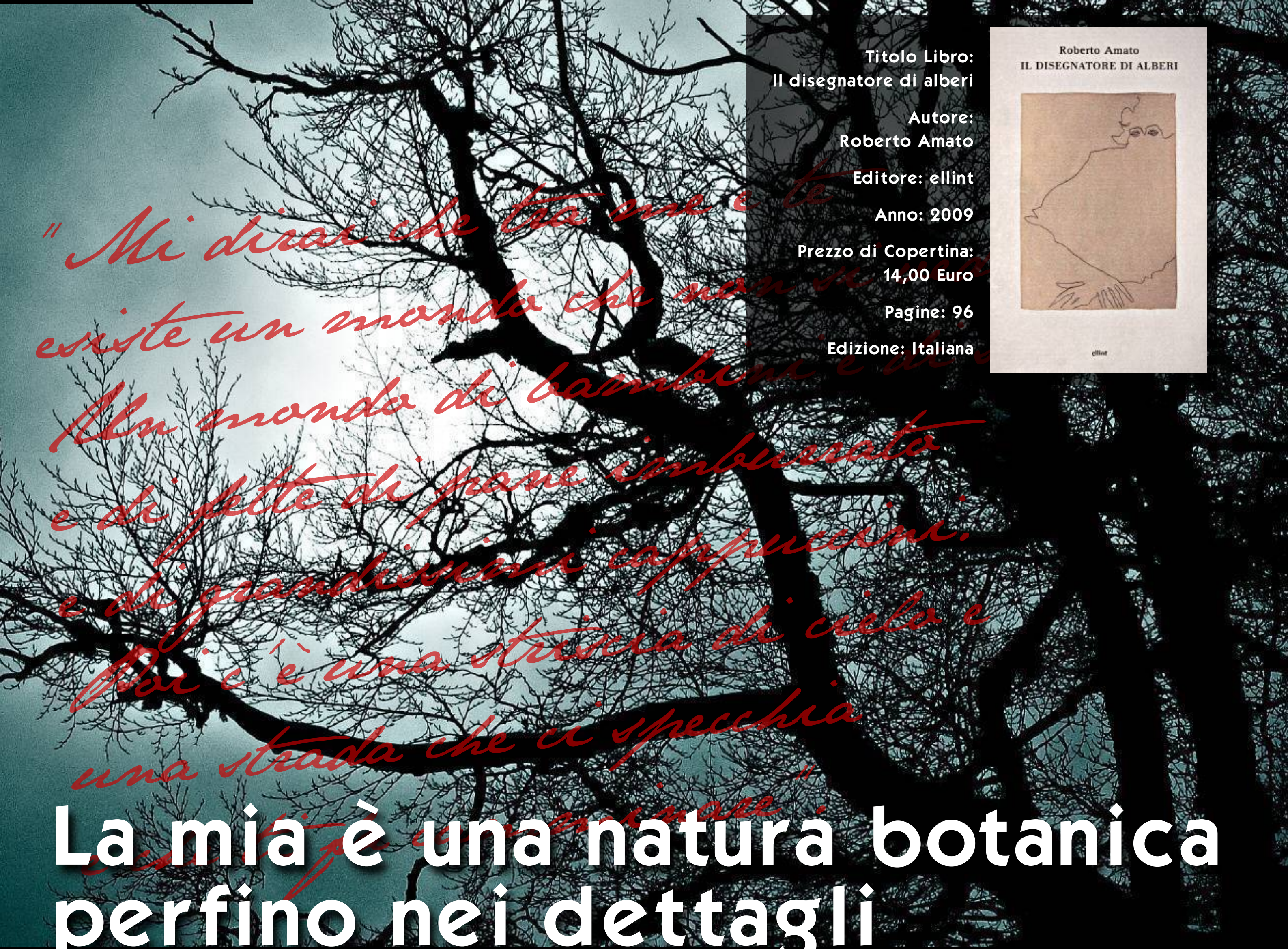
Esiste un attimo finale più lungo della vita stessa? Un rimpianto che trascende la morte e che non soccombe all'essere umano che lo viveva? Cosa racconterebbero i morti se potessero scrivere una cartolina dall'aldilà? Il libro di Franco Arminio, uno *Spoon River* in prosa formato da micro racconti di poche righe, nato per combattere dei piccoli attacchi di panico dell'autore, affronta il tema della morte senza alcuna ricerca di lirismo e mantenendosi costantemente a bassa quota, dentro una quotidianità disperante che sembra terminare sempre in modo brusco e che non trova mai esseri umani preparati a incontrare la loro fine. Non si trae nessuna consolazione da questi spiriti parlanti, che più che mettere in guardia il lettore, sembrano volere smascherare l'ipocrisia del vivere:

"*Io stavo a Zurigo. Sul manifesto hanno scritto che sono salita alla casa del padre. La verità è che mi sono buttata dal quinto piano*".

Ma spiriti di chi o di cosa? Non sappiamo se siano persone reali, non hanno nomi come li avevano le tombe di E.L. Masters, sappiamo solo che somigliano a qualcuno che conosciamo e siamo sicuri che da qualche parte qualcuno potrebbe raccontare:

"*Stavo arando. Il trattore si è rovesciato e io ci sono finito sotto. Ho fatto solo in tempo a pensare che non avevo ancora finito di pagarlo*".

Li riconosciamo come contemporanei, anche se qualcuno potrebbe appartenere a epoche diverse, ma privati della loro identità diventano oggetti puramente narrativi, quindi dei tipi che finiscono per rappresentare dei modelli culturali riconoscibili e, nel loro complesso all'interno del testo, una concezione universale della morte totalmente fuori dalla storia e indifferente alle vicende umane, concluse senza rispettare alcuno schema narrativo. Eppure Arminio sembra dirci che il momento finale di una vita, quando raccontato, diventa necessariamente il finale perfetto della stessa, l'unico possibile e, di fatto, l'unico necessario, per quanti rimpianti possa comportare.



Titolo Libro: Il disegnatore di alberi

Autore: Roberto Amato

Editore: ellint

Anno: 2009

Prezzo di Copertina: 14,00 Euro

Pagine: 96

Edizione: Italiana

La mia è una natura botanica perfino nei dettagli

di Simone Tagliaferri

Il libro *"Il disegnatore di alberi"* di Roberto Amato l'ho incontrato per caso in una libreria di Lucca, mentre perlustravo gli scaffali alla ricerca di nulla, perdendo tempo prima di fare qualcosa di programmato, qualcosa che ora non ricordo. Confesso di avere peccato e di averlo acquistato per via della copertina e del titolo, che insieme riescono bene a comunicare quel senso d'intima poeticità dei delicatissimi versi in prosa stampati sulle pagine.

Il tema portante del libro è una storia d'amore, che funge da filo conduttore di un percorso poetico pregno di malinconia e di distacco, nato dai frammenti di una struggente lettera di Franz Kafka a Milen Jesenská, nella quale l'autore boemo le esprime l'impossibilità del loro amore. Amato sembra riprendere quella missiva, intima e disperante, per svilupparla, trasformandola in un testo che oscilla tra la prosa e la poesia. Ciò che divide l'io parlante, identificabile con il poeta, dal suo amore è un baratro fatto di cose minuscole, quasi inconsistenti, ma che assumono un peso determinante nel non permettere l'avvicinarsi di corpi spesso vicini fisicamente, ma sempre lontani emotivamente:

"Mi dirai che tra me e te
esiste un mondo che non si vede.
Un mondo di bambini e di scuole
e di fette di pane imburrato e di
grandissimi cappuccini.
Poi c'è una striscia di cielo e una
strada che ci specchia
e che ti fa camminare".

Il testo scorre con rara delicatezza e l'autore non trascende mai verso territori che gli sono sconosciuti, rimanendo legato alla sua dimensione interiore per descrivere una sofferenza profonda e irrisolvibile.
Il suo sguardo si perde nei sogni, che diventano una gabbia, ma anche l'unico modo per immaginare una vita insieme all'amata, per quanto assurda e poeticamente delirante:

"Invece
sarebbe bello diventare qualcosa
(anche di male).
Magari due che architettano un
piano diabolico
ad esempio che pensano
di avvelenare l'acqua della città o il
latte della centrale".



THE REST IS NOISE

TITOLO LIBRO:
THE REST IS NOISE
AUTORE:
ALEX ROSS
EDITORE:
FOURTH ESTATE
ANNO:
2008
PREZZO DI COPERTINA:
£25
PAGINE:
624
EDIZIONE:
INGLESE

di Li Vigni Alberto

The rest is noise è un titolo perfetto per descrivere la musica del novecento. Dopo un intero secolo di innovazioni formali e tecnologiche, è rimasto infatti ben poco che un addetto ai lavori definirebbe semplice rumore.
Eppure, nonostante i primi incontri tra avanguardia e cultura popolare risalgano a oltre cinquant'anni fa, anche brevi composizioni atonali costituiscono un ascolto impegnativo per la quasi totalità del pubblico odierno.
Il libro di Alex Ross, critico americano del New Yorker, si pone l'obiettivo di creare una narrativa coesa che annulli l'attuale dicotomia presente sia tra autore e utente sia tra generi musicali ritenuti inferiori o superiori.
Il metodo utilizzato, a metà tra l'aneddoto biografico e una rapida panoramica del contesto storico, è sicuramente coinvolgente, fornendo al tempo stesso gli strumenti d'analisi necessari per una fruizione consapevole nonché una riflessione sull'impatto sociale degli eventi più importanti.
Scopriremo, quindi, come le eccentricità del titanismo sinfonico austro-ungarico di fine ottocento porteranno alla progressiva crisi della tonalità con Schoenberg ed eventualmente, nei decenni successivi, al serialismo totale, alla musica concreta, ai primi esperimenti elettronici, al minimalismo; seguiremo, inoltre, le origini dell'influenza della musica popolare sulla classica, in particolare per quanto riguarda le tinte folk di compositori come Bartok e Stravinsky, la nascita del jazz in USA, la diffusione della radio durante l'era del new deal, l'età d'oro dello spettacolo nella Berlino degli anni venti.
The Rest is Noise è un'opera generalista, particolarmente indicata a chi cerca un'introduzione ben scritta e con pochi tecnicismi sull'avanguardia del secolo scorso.
Chi ha già una certa infarinatura potrebbe invece notare certe assenze importanti o troppo spazio ad alcuni compositori, e probabilmente un eccessivo compiacimento nell'associare la musica a un preciso periodo storico.



GAGOZE: i piccoli, grandi demoni del Giappone

di Piero Ciccioli

Gagoze è pubblicato in Italia da Kappa Edizioni, nella collana Ronin Manga, raccolto in volumetti monografici, che seguono l'edizione giapponese.



Sebbene sia di origine sudcoreana, Ahan Dongshik è un appassionato cultore della mitologia nipponica.



Dongshik infesta le tavole di creature folli, che ibridano la macabra figurazione classica degli youkai con una caratterizzazione super-deformed bizzarra e a tratti disturbante, in stile Junko Mizuno, generando un'alchimia visiva intensa e fortemente personale.



"Voi umani non vi rendete nemmeno conto di quanto sia limitato il vostro dominio!

Fin dai tempi remoti, questo Paese non è mai cambiato, appartiene ai grandi kami e agli spiriti malvagi…"

Con questo monito, estratto dal terzo volume di *Gagoze*, l'antico demone dalle fattezze canine Amadeshiko sottolinea con tono beffardo come la natura degli uomini si riveli fragile dinnanzi alle entità arcane che governano da sempre il Giappone. A fronte dei disastrosi eventi naturali che hanno recentemente travolto il Paese, le parole pronunciate da Amadeshiko risuonano quanto mai inquietanti e ominose, mostrando l'aspetto crudamente naturalistico dell'immaginario mistico del Sol Levante.

Si tratta di uno spiritualismo tradizionalmente governato da una natura madre e matrigna, secondo cui i grandi *kami* hanno soffiato il vento divino capace d'impedire alla flotta del Kublai Kahn d'invadere il Giappone e, al contempo, i demoni *oni* scavavano le loro tane nelle montagne, creando grotte sature di esalazioni vulcaniche, in grado di uccidere i viandanti che vi si accampavano. Proprio tale concezione costituisce la base epistemologica di *Gagoze*, un manga in grado di affrontare in maniera originale il rapporto antico, profondo e controverso tra il popolo giapponese e gli *youkai*, la schiera di bizzarri mostri e demoni del folklore nipponico.

Ambientato nel Giappone del 1400, *Gagoze* s'insinua nella fessura che divide storiografia e mitologia, proponendo da un lato gli articolati intrighi di palazzo orditi ai danni dell'imperatore da Yoshimitsu, il terzo shogun della dinastia Ashikaga, e dall'altro le disavventure dell'eponimo oni.

Quest'ultimo, da demone immenso e potente, è stato ridotto alle dimensioni e alle fattezze di un bizzarro bambino a causa del sortilegio lanciatogli contro da Arimori, un giovane *omnyouji* (tradizionale tipo di stregone nipponico, di matrice taoista e shintoista) al servizio dello shogun. Yoshimitsu, infatti, intende attribuire a suo figlio il merito di aver liberato il Paese dall'opprimente presenza dell'oni, al fine di aumentare il prestigio della propria casata. Sebbene depotenziato da Arimori, Gagoze riesce a fuggire e, braccato sia dai demoni evocati dall'omnyouji, sia dagli youkai invidiosi del suo precedente potere, cerca di confondersi tra gli umani che abitano piccole comunità, scoprendo quanto questi possano dimostrarsi più terribili, spietati e diabolici degli oni stessi.

Con il procedere della vicenda, l'autore, il nippo-coreano Ahn Dongshik, mostra come gli aspetti comportamentali maggiormente sanguinari degli youkai siano guidati dai naturali istinti animali, mentre sono gli uomini a manifestare un'indole consapevolmente malvagia, finanche distruttiva nei confronti della loro stessa specie.

Gli youkai diventano, così, la metafora del potente lato oscuro della natura, la cui essenza e le cui dinamiche sfuggono spesso alla logica umana, generando negli individui una reazione mista di violenza e timore reverenziale, che si traduce in credenze e culti aberranti. Per contro, Gagoze, reso piccolo e indifeso, si adegua all'habitat ostile che lo circonda in maniera positiva, facendo emergere gradualmente sentimenti "umani" di altruismo e solidarietà. Al pari della sceneggiatura, anche lo stile grafico di *Gagoze* si muove in funambolico equilibrio lungo un filo teso tra delicata poesia e orrore tinto di splatter, ridefinendo gli stilemi del *creepy kawaii*, introdotti nell'ambito manga durante gli anni Sessanta da Shigeru Mizuki con il suo *Kitaro dei Cimiteri.*

L'universo di *Gagoze* risulta costellato di riferimenti agli youkai più disparati e ai loro tratti fanta-etologici caratteristici. Nel complesso, un manga prezioso, capace di rielaborare creativamente il variopinto bestiario tradizionale del Sol Levante, esaltandone con brio sia gli aspetti fiabeschi, sia i significati simbolici e antropologici.



L'IPAD E IL FUTURO DEL GIORNALISMO

di Federica Cocco

Hanno dai 30 ai 50 anni. Sono uomini, colti, professionisti, laureati. Occidentali. In poche parole, sono privilegiati. Hanno un'altra cosa in comune: possiedono un iPad.

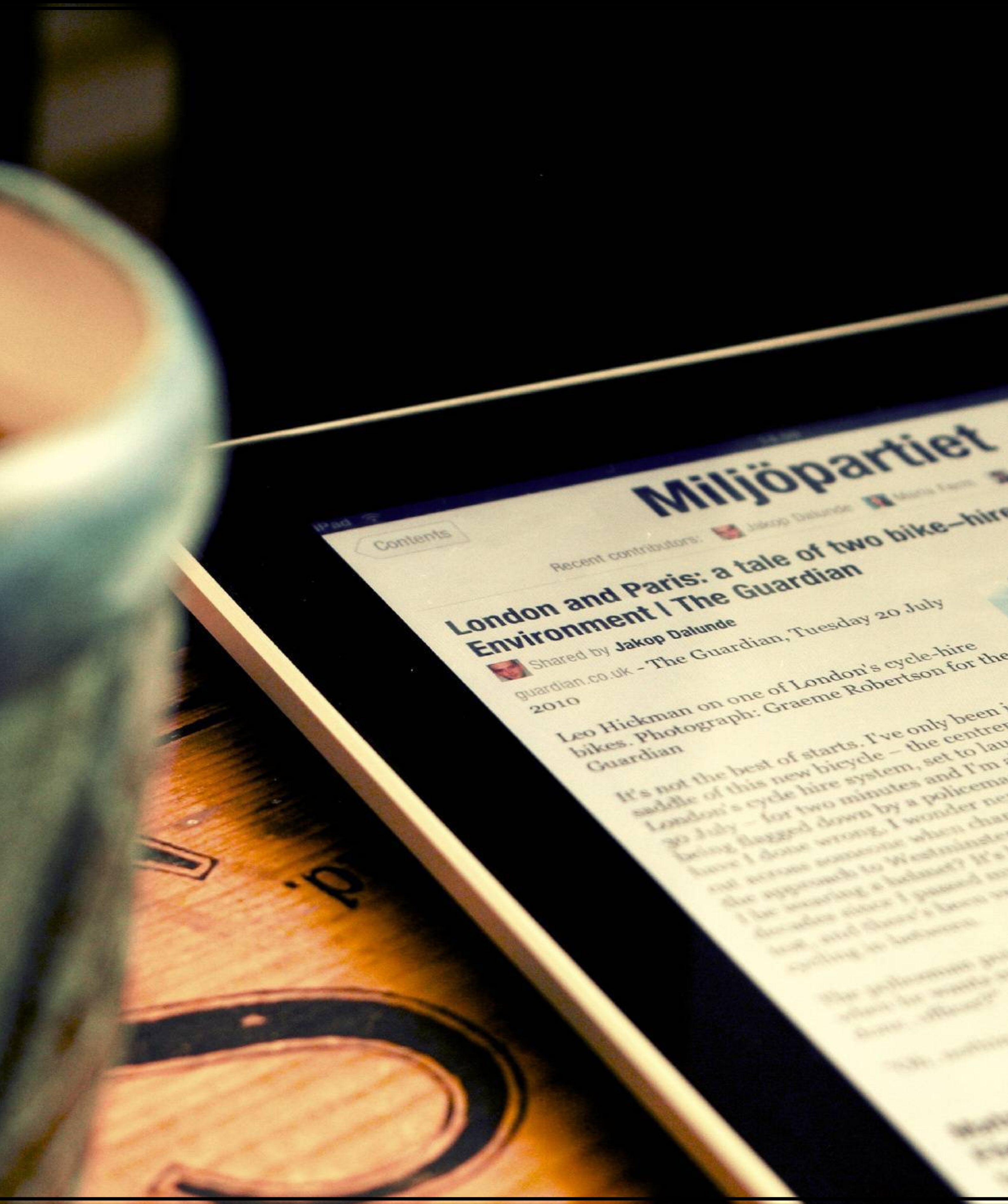
Secondo una ricerca di *Mytype* questo è il profilo dei tipici utenti iPad, una nuova specie di lettore e consumatore di notizie, e una nuova sfida per l'industria giornalistica. Pare infatti che questa specie sia destinata a crescere, e quasi tutti gli esperti concordano nel ritenere che l'era del tablet sia cominciata.

Sono definiti "l'élite egoista", proprio per la loro posizione privilegiata. È quindi lecito chiedersi: il giornalismo dovrebbe trasformarsi per servire quest'élite? La verità dei fatti non è forse per tutti? Può l'iPad salvare un'intera industria?

Eppure, all'ultima edizione di *South by Southwest*, la conferenza che ogni anno ha luogo ad Austin, in Texas – dove delegati da tutto il mondo si riuniscono per aggiornarsi sulle novità più importanti dell'industria tecnologica e mediatica – il consenso era unanime. La Silicon Valley ha parlato chiaro: l'iPad e le app rappresentano il futuro. O quasi.

Durante un dibattito pubblico sul tema, un membro della platea ha chiesto se le app avrebbero reinventato il giornalismo. Aaron Pilhofer del *New York Times* ha risposto immediatamente: "Oh Dio, spero di no". Pilhofer è ideatore di *Hacks/hackers,* un gruppo di giornalisti e sviluppatori che si riunisce regolarmente per attuare un brainstorming sulle nuove frontiere dell'industria. Nel suo ruolo di editor delle news interattive per il *New York Times*, Pilhofer è dell'opinione che il web abbia ancora molte risorse da sfruttare, e il passaggio a un consumo delle notizie su iPad è forse prematuro. Senza contare che, al momento, il costo dell'iPad, sia per l'utente che per la casa editrice - dal punto di vista dello sviluppo dell'applicazione - è ancora piuttosto proibitivo (e chi lo sa meglio di noi?).

L'industria giornalistica ha così tanto sofferto della crisi finanziaria, che oggi si trova guidata da imprenditori interessati quasi solo esclusivamente al profitto più che alla qualità dei contenuti. Stiamo passando attraverso una fase simile a quella dell'industria musicale e automobilistica, e in momenti di crisi, è facile cadere nella tentazione di volere trovare


iPad
Miljöpartiet
Contents
Recent contributors: Jakop Dalunde
London and Paris: a tale of two bike-hire
Environment | The Guardian
Shared by Jakop Dalunde
guardian.co.uk - The Guardian, Tuesday 20 July
2010
Leo Hickman on one of London's cycle-hire
bikes. Photograph: Graeme Robertson for the
Guardian


THE DAILY
The Launch of The Daily
Soft stripes
Watch at 11 a.m. Eastern Time today as News Corporation unveils The Dail
Eddy Cue, vice president of Internet Services from Apple. Check back lat
The Daily will be available on the App Store starting at 12 p.m. EST.
Enter your email for updates from Th
Submit
THE DAILY
News
Gossip
Opinion
Arts & Life
Apps & Games
THE
DAILY
FALLING
PHARAOH
Obama pushes Mubarak
as a million

un salvatore a tutti i costi (i social network? Facebook? Twitter?).

Ovviamente, tentar non nuoce. E infatti c'è chi ce la sta mettendo tutta, a cominciare da Murdoch. Sotto diversi aspetti, *The Daily*, la news app lanciata questo febbraio da News Corporation, è molto simile a una rivista cartacea. Manca un sistema di ricerca, non vi sono hyperlink, la user experience (UX) è strettamente bidimensionale, non è neanche possibile zoomare su di un'immagine. Vi sono alcuni elementi multimediali e c'è da contare che si tratta della prima "vera" rivista per iPad, ma nonostante tutto i risultati sono molto deludenti. *The Daily* conta attualmente appena 15 mila iscritti, su 15 milioni possessori di iPad: ben pochi, specie se i rumor che quantificano in 100 milioni di dollari i costi sostenuti da Murdoch per la creazione di *The Daily* risultassero essere veritieri.

The Atavist ha cercato di intraprendere un sentiero diverso. Ideata da giornalisti amanti delle lunghe inchieste, quest'app arricchisce con video, fotografie e geotagging i loro articoli, che si dipanano per diverse pagine. Da quando è stato lanciato a gennaio, *The Atavist* ha pubblicato solo tre inchieste, alla modica cifra di $3 per pezzo. Non è un cattivo inizio, ma per il momento è difficile che il suo formato venga applicato da molti concorrenti.

L'universo digitale offre sicuramente tante risposte, ma al momento poche possono essere monetizzate e non è pratico focalizzarsi solo su una. I pubblicitari hanno gradualmente abbassato il valore degli annunci sul web, nonostante a livello mondiale ci siano ormai 2 miliardi di utenti. Che competizione può offrire il misero pubblico iPad, composto per ora da appena 15 milioni di utenti?

Concentrarsi sul giornalismo per iPad diventa ancora più assurdo se si pensa alla velocità e alla frequenza con cui il progresso tecnologico sforna nuovi strumenti per fare giornalismo. Se fino a ora la battaglia è stata tra il giornalismo "cartaceo" e il web, e adesso è tra il web e il giornalismo delle app, che forniscono un esperienza più immersiva e interattiva, chi può garantire che presto non sorga un altro... player?

Secondo William Gibson il futuro è già arrivato, solo che non è distribuito uniformemente, e il giornalismo ha le sue fondamenta proprio su una portata uniforme e democratica. Basti pensare a One Laptop per Child, il celebre progetto ideato da Nicholas Negroponte volto a donare laptop a quei bambini che vivono sotto la soglia della povertà, dandogli la chiave dell'universo dell'informazione online. Che probabilità abbiamo, vista l'inevitabile ridondanza del laptop, che quest'iniziativa si trasformi in One iPad per Child?



the Gramophone



di Tommaso de Benetti



Be Ultrawired
DOPE STARS INC.

the Gramophone

Victor Love, voce e leader dei Dope Stars Inc., ci racconta le vicende di una delle band italiane più discusse all'estero (e per demerito italico, meno discusse in patria). La formazione capitolina si distingue per offerta musicale e originalità, ma soprattutto per l'incredibile rapporto che, negli anni, è riuscita a stabilire con un pubblico tutt'altro che passivo.

Ciao Victor e grazie di essere qui con noi su Players. Iniziamo dalle basi: seguo i Dope Stars Inc. dagli esordi, ma come presenteresti la band a qualcuno che non ha ben presente la vostra estetica, il genere di musica che fate e le tematiche che avete sempre cercato di promuovere?

I DSI sono il prodotto della rivoluzione portata a compimento dalla computer generation. In quanto tale, i nostri testi, la nostra attitudine e anche il genere che suoniamo sono sempre stati espressione di questo aspetto. Il nostro è un mix di musica influenzato da molte cose diverse che vanno dalla musica electro fino al rock degli ultimi 30 anni. Ci definiamo Cyberpunk Rock, perché in qualche modo il termine riassume un po' tutto quello che facciamo. I nostri testi si ispirano alla letteratura e alla produzione cinematografica cyberpunk e suoniamo, appunto, un misto di musica cyber, rock e punk. Allo stesso modo l'immagine del gruppo è sempre ispirata alle stesse tematiche.

Il motivo per cui volevo avervi su Players, ancora prima di poter sentire il nuovo disco, è per discutere dei metodi di promozione che avete usato durante la vostra carriera. Ricordo che già ai tempi del demo *10,000 Watts of Artificial Pleasure* avevate street teams perfino in Russia, fidelizzati tramite punti, gadget o pastiglie dai colori improbabili. Sono passati molti anni, avete avuto un contratto discografico prestigioso nel mezzo, ora siete tornati alla grande rete con uno spiegamento di mezzi senza precedenti. È un discorso lungo, ma mi piacerebbe che ci spiegassi in dettaglio cosa volete ottenere, come pensate di ottenerlo e perché è l'unica via percorribile per una band come la vostra.

Siamo sempre stati un gruppo che ha stabilito un contatto diretto con i propri fan e abbiamo sempre cercato di organizzarci in maniera innovativa per coinvolgerli in varie attività. Erano tempi molto diversi per la rete e le message board così come gli street team erano dei network dove potevi incontrare persone che condividevano i tuoi stessi interessi. Il sito web di una band era il quartier generale dove tutti i fans potevano trovare notizie o interagire con il gruppo. Oltre a questo la stampa aveva un'influenza notevolmente maggiore. Per questo anche le label, collaborando con i magazine, erano in grado di garantire alle band una promozione adeguata.

Dopo la rivoluzione dei social network è cambiato radicalmente il modo di comunicare. Noi siamo sempre stati aggiornati da questo punto di vista e abbiamo sempre cercato di utilizzare con creatività questi strumenti. Oggi i fan sono aggiornati in tempo reale sulle attività della band e quando esce qualcosa di nuovo è questione di pochi click per potere ascoltare, scaricare, condividere e così via. Ed è proprio la natura istantanea di questo accesso alla musica che ha rimosso ogni tipo di intermediario. Oltretutto, nel mondo del web 2.0 sono nati nuovi portali e strumenti che permettono alla band di promuovere sé stessa in maniera diretta per diffondere la musica, e l'effetto del passa parola ha raggiunto un livello mai sperimentato prima.

Questo è uno dei motivi per cui abbiamo pensato di continuare su una strada diversa, rilasciando il nuovo album gratuitamente, non coinvolgendo nessuna etichetta discografica, e creando una nuova piattaforma che si basa sul supporto diretto dei fan attraverso molteplici opzioni che permettono a tutti di potere contribuire alla produzioni future.

Il punto è che chi scarica abitualmente continuerà a farlo in ogni caso, mentre coloro che vogliono supportarci potranno farlo sia promuovendoci che contribuendo materialmente.

Prova a vedere quando cammini per strada quante persone ascoltano musica su cd e quante la ascoltano dopo averla scaricata sul telefonino. Oramai il mercato del disco fisico è finito. È un qualcosa che va bene solo per i collezionisti.

Il nostro obiettivo è quello di raggiungere un livello sostenibile che permetta di volta in volta di raggiungere quel tetto che ci serve per produrre nuova musica e renderla disponibile online. Se poi si aggiungerà un guadagno, questo verrà investito in promozione e strumentazioni per gli show live.

All'uscita di *Ghosts I-IV*, un progetto discografico che ha ispirato ben più di un artista a esplorare


CLOCK STOPPED
PLEASE MAKE DONATIONS TO
Valley Preservation Society

altre strade, Trent Reznor dichiarò: "Se non sai nulla sui nuovi media o sul come la gente comunica al giorno d'oggi, niente di tutto questo funzionerà. Il ruolo del musicista indipendente richiede la conoscenza approfondita di questi strumenti. Se non ne sei in grado, trova qualcuno che lo faccia per te. Se aspetti che il telefono suoni e che qualcuno del reparto A&R si faccia vivo a un tuo show, buona fortuna". Il dicorso di Reznor include anche un nuovo modo di approcciarsi ai fan, molto più interattivo. Non più meri fruitori, ma supporter, ambasciatori, e anche collaboratori. In questi giorni state bombardando gli iscritti alla vostra mailing list con inviti a comporre canzoni insieme su Etherpad. In passato avete chiesto ai vostri fan di remixare i vostri pezzi. Come riuscite a coinvolgere le persone e cosa ne pensate dei risultati?

Trent ha pienamente ragione. È assolutamente cieco continuare a ragionare con i vecchi modelli quando c'è un intero mondo che è già cambiato. Non siamo più in una fase di transizione, quel futuro è ora. Interagire con le persone che ti supportano è fondamentale e ogni artista deve farlo a modo suo. Noi da un certo punto di vista siamo avvantaggiati, trattando tematiche strettamente connesse al mondo di internet e della tecnologia. La cosa fondamentale è avere un concept importante e coinvolgere persone che condividono questo interesse. Ed è anche facendo così che l'artista può trovare nuove fonti di ispirazione.

L'idea di scrivere un pezzo insieme su Etherpad è stata un successo clamoroso. Quando ho pensato di fare questa cosa avevo paura che non funzionasse anche perché la maggior parte dei nostri fan nemmeno sapevano cosa fosse Etherpad. Invece è successo tutto in tempo reale ed è stata una esperienza veramente storica. Non credo che altre band abbiano fatto qualcosa del genere finora.

In breve tempo il testo era completo, dopo essere stato revisionato e votato. Il risultato finale è la somma dei contributi di 15-20 persone che ci hanno lavorato sopra e altre che hanno contribuito in maniera sporadica. E questo ha portato anche alla nascita di una piccola nuova community di supporters con la quale organizzeremo sempre nuovi eventi.

Secondo noi questo è il futuro degli artisti e si applica secondo me a ogni genere. I social network sono ottimi per diffondere notizie ma sistemi di collaborazione in tempo reale come Etherpad permettono di instaurare un rapporto più personale con quei fan che hanno interesse a supportare la band per le cose più disparate e aiutarci a produrre nuova musica da rilasciare gratuitamente. Oltretutto, i fan facenti parte della nostra community verranno coinvolti in cose che mai nessuno aveva fatto prima, come l'ascolto delle versioni demo in anteprima o altri eventi di scrittura collaborativa. Allo stesso tempo potranno anche aiutarci con traduzione delle news, contatti per organizzare concerti o promuovere il gruppo, reclutamento di nuovi fan, etc.

Fin dal debutto con *Neuromance* avete collezionato una serie di collaborazioni abbastanza impressionanti. Da Spiritual Front a L'Âme Immortelle, da Mortiis ai Deathstars, senza contare la vostra partecipazione a ben tre delle colonne sonore della serie cinematografica *Saw*. Ora che non avete più un'etichetta, sarà altrettanto semplice? O si tratta semplicemente di bere una birra insieme e collaborare in amicizia?

Guarda, devo dirti che per quanto riguarda collaborazioni con altri artisti il più delle volte sono il frutto di legami diretti tra le varie band. Per quanto riguarda altre cose, sicuramente una label può aiutare ma per esperienza so che le cose più importanti te le trovi da solo. Inoltre, pur non avendo una label sono diverse le figure professionali con cui collaboriamo da anni. Sostanzialmente la label provvedeva alla distribuzione e alla promozione di base. Il nostro modello invece non considera questo un aspetto prioritario. Oltretutto, oggi la cosa più importante è suonare dal vivo e per quello abbiamo un agente che se ne occupa.

Siete davvero in grado di pagarvi un tour semplicemente sperando nel senso di giustizia (o senso di colpa, a seconda) dei fan? Lo chiedo perché anche Players sta utilizzando una specifica formula di crowdfunding, e una volta esaurita la cerchia di amici e persone che si fidano ciecamente di quello che fai, inizia a diventare complesso convincere chi si imbatte nel tuo prodotto per la prima volta a donare cifre anche banali.

Un tour è cosa ben diversa perché dipende molto da chi lo organizza e come è organizzato. In ogni caso un tour è qualcosa che porta dei guadagni già di per sé o al massimo si rientra con le spese se è un

tour promozionale. Non penso che le donazioni siano sufficienti a supportare una cosa del genere. Ed è per questo che abbiamo incluso nel nostro modello tutte le possibili opzioni. Abbiamo anche una versione del cd che costa 4€ ed è costituita essenzialmente dal packaging completo con la grafica stampata anche su cd ma che non contiene musica. Il disco è un cd vergine che potrà essere masterizzato scaricando il file ISO dal nostro sito una volta uscito l'album. Inoltre avremo una versione deluxe speciale, che verrà venduta solamente ai concerti e che includerà contenuti speciali e un artwork più elaborato. È capitato in posti dove abbiamo suonato più volte che la maggior parte delle persone interessate a comprare il cd lo avessero già preso nei negozi. E questo da un certo punto di vista è un bene ma dall'altro vuole dire che ora potranno prenderlo al concerto a un prezzo minore e allo stesso tempo avranno avuto già la possibilità di ascoltarlo gratuitamente scaricandolo dal web. Insomma, questo per dire che è inutile pensare ad alternative che cerchino di impedire alle persone di scaricare la musica. Serve piuttosto avere un rapporto diretto con i propri supporter, ridurre i costi del cd e far capire ai propri fan che comunque produrre dischi è qualcosa che richiede uno sforzo economico. In questo modo sono le persone che decidono in che misura aiutare il gruppo a crescere.

Che ne pensate di Spotify, sia come utenti che come artisti?

È un sistema ottimo ed è tra quelli che utilizziamo. Ci sono veramente centinaia di servizi simili che offrono alternative. Oramai entrare nel mercato digitale ha un costo veramente basso ed è anche questo che ha spinto molte band a diventare indipendenti.

Prima dei saluti, dicci un motivo per cui prenderesti a calci in culo gli altri membri della band, ed uno per cui invece vorresti abbracciarli come fossero ehr... orsetti di peluche. O cyborg nuovi e scintillanti. O qualsiasi cosa ti renda felice.

Non potrei mai volere una cosa del genere. Le persone che creavano problemi hanno seguito altre strade e già da diversi anni la formazione è fatta solo da persone che credono in questo progetto e si rispettano a vicenda. Abbiamo fatto tantissimi concerti insieme e condiviso esperienze incredibili come le ultime in Russia e Giappone e il tour in Europa del vecchio disco. Il prossimo disco, oltretutto, è quello che consideriamo senza alcun dubbio il migliore di tutta la nostra produzione. Ed è anche per questo che abbiamo deciso di renderlo disponibile online gratuitamente, cosa che sicuramente mi rende felice ;)

Le situazioni come questa ti fanno perdere la testa

di Eugenio Laino

CAPAREZZA

-Il sogno eretico-

UNIVERSAL



Selezionati per voi: ***Sono il tuo sogno eretico, La fine di Gaia, Non siete stato voi***

Nessun Dorma, ma Caparezza russa: così inizia il sogno eretico.

Infatti *Tutti Dormono* e nessuno sembra rendersi conto della realtà che li circonda. L'album inizia con amplificatori che fischiano, un chitarrone elettrico distorto e una batteria crescente; sembra l'inizio di un pezzo metal ma dopo urla diaboliche e il classico "one, two, three, four" parte una canzonetta da cabaret, con tanto di pianoforte e applausi del pubblico. Caparezza inizia a cantare, fotografando la drammatica situazione dell'industria musicale moderna e tutti ridono, anche se non sanno il perché.

Incpit perfetto, che racchiude l'essenza dell'intero album, in cui il buon vecchio Capa si limita a descrivere la società italiana, che rimane passiva davanti a tutto ciò che succede, mancando quindi di quella vena eretica che tanto gioverebbe.

I testi non sono di facile comprensione per tutti, richiedono un forte background culturale; le citazioni musicali, cinematografiche, storiche e via discorrendo si sprecano e dato il ricorrente uso di doppi sensi (*Non siete Stato voi*, *Una messa in moto*) si può rimanere spiazzati da un primo ascolto. Pezzi emblematici sono *Goodbye Malinconia*, in cui il parallelismo tra il bel paese e Tony Hadley mette una profonda tristezza, e *Il Dito medio di Galileo*, feroce critica all'ipocrisia cattolica (della serie: prima mi esiliate e poi mi venerate il dito).

Musicalmente parlando, Caparezza continua il suo processo di evoluzione: si continuano a sentire influenze punk e rock, ma stavolta si aggiunge anche una buona dose di elettronica, tanto che, se non fosse per i suoni piuttosto datati, un pezzo come *La fine di Gaia* sembrerebbe dei Prodigy. Si iniziano anche a sentire influenze quasi industrial (*House Credibility*) e addirittura si mescolano prog rock anni '80 e metal (*Ti sorrido mentre affogo*), per non parlare del simpatico brano reggae che vede protagonista il premier tra spargimenti di semi vari.

Un ottimo disco per chi sa leggere fra le righe.

Elettronica a basso voltaggio

di Emilio Bellu

SUBSONICA

-Eden-

E.M.I



Selezionati per voi: ***Eden, Benzina Ogoshi, Istrice***

Quello dell'album "maturo" è un concetto molto amato dalla critica, una pietra miliare di ogni gruppo capace di costruire una carriera longeva. Ma per le band che fanno del rock parte della loro identità, arrivare alla maturità un po' un tradimento. I gruppi rock nascono da esplosioni di energia che hanno poco a che vedere con la raffinatezza e l'esperienza, e hanno molto a vedere con la forza vitale pura, quella che scaturisce dalla voglia di farsi riconoscere, di conquistare il mondo. I Subsonica hanno dominato la scena italiana con una manciata di album e brani che hanno sposato elettronica e rock con grande energia, e concerti di enorme potenza.

Ma questo è successo dieci anni fa. Oggi, dopo una serie di album incerti, esce *Eden* e i Subsonica cercano di reinventarsi con un suono meno roccioso e canzoni più sobrie. C'è meno voglia di raccontare grandi storie, il disco sembra (ed è) composto su computer portatili, isolato dal mondo. Il suono dell'album è piuttosto minimale, più elettronica pura che club. E per trovare una nuova energia, il gruppo ha deciso di collaborare con i suoi fan. Il testo di *Benzina Ogoshi* è stato composto tramite crowdsourcing, chiedendo ai visitatori del sito della band di contribuire al testo della canzone; e il fatto che il ritornello della canzone dica "non siete riusciti a bissare *Microchip Emozionale*" è piuttosto surreale. Difficile capire se la frase sia un'accusa o un gioco tra amici che ironizzano sul passato.

Quello che è sicuro è che i Subsonica sono un gruppo diverso, forse non più capace di scrivere pezzi epici, ma sempre abile. *Eden* è un album compatto, ben prodotto, intelligente, che si fa ascoltare con piacere dall'inizio alla fine. E se qualcuno dicesse che è il loro album più maturo, più adulto, più sobrio e raffinato, non si può ignorare il fatto che l'elettronica stia vivendo un momento straordinario in mezzo mondo, e i Subsonica sembrano poco capaci di aggiungere qualcosa di nuovo e davvero memorabile.

di Tommaso De Benetti

ICH BIN EIN COMBINE

Players turista per caso: con questo primo approfondimento battezziamo una serie di speciali aperiodici sugli strani legami fra spazi reali e virtuali, fra architettura concreta e mondi fantastici.

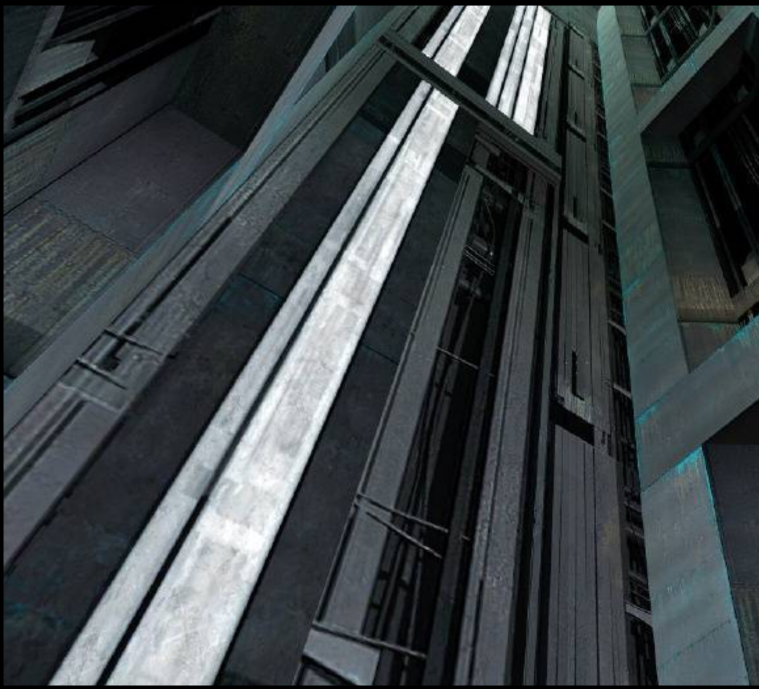
Partiamo con Berlino, una città che ha sicuramente avuto una enorme influenza sulla modellazione di diversi aspetti di videogiochi anche insospettabili, e con “insospettabili” intendo “anche escludendo di default tutti quelli ambientanti nella seconda guerra mondiale”.

Era capodanno e si vendevano fuochi d’artificio illegali in ogni dove. I quartieri appena fuori dalla area d’elite sembravano Gaza in una notte di guerriglia. Ma la mia non è una vita sprecata solo in zone di guerra, fra la vita e la morte, fra un curry wurst e una birra a 3€. Nei giorni prima e dopo i bombardamenti, buona parte del tempo l’ho passata girovagando fra i musei e le innumerevoli attrazioni architettoniche che la capitale tedesca può offrire. Fra queste, voglio citarne due in particolare: il *Denkmal für die ermordeten Juden Europas,* conosciuto anche come il Memoriale dell’Olocausto *e il Jüdisches Museum Berlin, ovvero* il Museo Ebraico di Berlino. Suddetti siti non sono interessanti solo in virtù della tematica trattata, ma anche e so-











prattutto perché, un po' inaspettatamente, mi hanno metaforicamente catapultato fra le strade di City17.

City17, su cui svetta l'inquietante Cittadella, è l'area che indiscutibilmente domina il mondo di *Half Life 2*, celebre titolo Valve datato 2004. Punto di svolta del genere fps, *Half Life 2*, per chi scrive, non è solo un masterpiece in grado di dimostrare che sparare è solo una delle cose meno interessanti che si possono fare in prima persona, ma anche un titolo a oggi ancora insuperato in due cose: la straniante verosimiglianza delle ambientazioni in cui si svolgono le vicende e la straordinaria narrazione ambientale, suggerita non con dialoghi e testi ma piuttosto con paesaggi e dettagli. Il mondo di *Half Life 2* raramente si rifugia in architetture aliene senza senso o colori sgargianti. City17 è un posto freddo, nebbioso, in cui gli edifici ricordano pericolosamente certi sobborghi inglesi con le case in mattoni rossi e dove la città è ferita da rotaie, treni, metallo arrugginito e zone industriali che non sfigurerebbero in *The Wire*. A complicare le cose ci si mettono i Combine, alieni sì, ma più *fascisti spaziali* che colleghi sfigati di Cthulhu. Il risultato è un gioco con un'ambientazione opprimente, stranamente familiare, in cui è veramente difficile non sentirsi







costantemente braccati o non empatizzare con i ribelli per riconquistare una qualsivoglia libertà civile.

Più ci si avvicina alla Cittadella più ci si accorge di come l'architettura Combine stia inglobando quella umana: travi di acciaio nero che, come radici di metallo, sventrano gli edifici; solo sporadicamente sui primi, poi come un parassita fuori controllo man mano che ci si avvicina all'epicentro del potere Combine. Basta dare un'occhiata alle foto che corredano questo articolo per trovare degli inaspettati parallelismi fra quell'architettura e i colori e le forme scelte per ricordare l'Olocausto o per raccontare la storia del popolo che ne è stato vittima.

Chiediamoci: può essere che gli architetti delle opere di cui sopra apprezzino il lavoro di Viktor Antonov, l'artista bulgaro responsabile di buona parte dell'estetica Combine, e ne abbiano riutilizzato le suggestioni nelle loro opere? Un po' di ricerca sulle date ci dice di *no*: il progetto del Memoriale dell'Olocausto, di Peter Eisenmanm, risale al 1999, anno in cui *HL2* era, con ogni probabilità, appena entrato in preproduzione. Il Museo Ebraico, di Daniel Libeskind, ha invece aperto i battenti nel 2001, ed è, per ammissione dello stesso, ispirato a certe composizioni musicali. Solo un caso quindi? Il mistero si infittisce, ma lo spazio tiranno ci impone di lasciare ulteriori approfondimenti a un'altra occasione, consci di aver almeno stuzzicato la vostra curiosità turistica...











IL MANDRIANO DI GATTI

traduzione a cura di Giovanni Donda

Stefen ter Hiede producer di *Guerrilla Games*

a cura della Redazione di Players

Chiedi a un producer di parlare del suo ultimo gioco e non ti dirà nulla che non abbia già detto al giornalista che ti ha preceduto sul divanetto. Chiedi a un producer di parlare di sé stesso, invece, e ti dirà *"Chi sei?"*. Giusto così. **Players** intervista Stefen ter Hiede, producer di Guerrilla Games, con un intento preciso. Non lo fa per capire se in quel di Amsterdam si stanno già preparando per il prossimo *Killzone*, né per ottenere alcun altro improbabile scoop. Piuttosto, ci sediamo con Stefen per conoscere meglio come un uomo solo possa svegliarsi ogni sacrosanta mattina e dover impartire ordini a un'armata di uomini, donne e... gatti. **Players** dà voce ad un producer, insomma. Giusto così.



Ciao Steven, per prima cosa una sentita pacca sulla spalla per il successo ottenuto dal lancio di un titolo tripla-A del calibro di *Killzone 3*! Ora, però, tuffiamoci un attimo nel tuo passato: *Killzone 3* è entrato in fase di pre-produzione e ti è stato appena affidato l'incarico di producer… a cosa hai pensato? È stato un momento di orribile strizza o di fervido entusiasmo? Ma soprattutto, come ci si prepara per i lunghi mesi che verranno?

Fervido entusiasmo, direi, sempre. Anche perché, per prima cosa, indosso subito i miei paraocchi tinti di blu infinito, quelli che non ti fanno vedere alcun limite. Poi, però, inizia a formarsi meglio nell'anticamera del cervello un'idea più chiara di cosa sia appena accaduto, di quanto siano grandi le nuove ambizioni del gioco, di quanto sia più complesso rispetto al precedente… e del fatto che hai soli due anni a disposizione. Ecco, è il momento dell'orribile strizza [ride]. Grazie alla tua esperienza, però, scopri di saperlo già cosa devi fare, non fosse altro perché lavori sulla cresta dell'entusiasmo del tuo team. E come un'onda, riesce pure ad avere un effetto rilassante.

Sciagurate voci di corridoio dell'industria videoludica (noi non abbiamo detto nulla, ma c'è il dubbio che sia il corridoio comunicante con quello dell'industria cinematografica) condannerebbero la figura del producer a un ruolo tutto chiacchiere e distintivo. Ti andrebbe di chiudere la porta di questo benedetto corridoio e dirci cosa fa, per davvero, un producer come te per sbarcare il lunario?

Fra le nostre fila esiste un'espressione, "*herding kittens*" (portare i gatti al pascolo), che capita giusto a fagiolo. Descrive, non a caso, quello che cerchiamo di fare per sbarcare il lunario, un giorno dopo l'altro. Ci sbattiamo per assicurarci che ognuno stia facendo ciò di cui è più capace. Che non ci sia alcun dirupo sul loro cammino. In pratica, che poi è pure l'aspetto più importante, ci assicuriamo di stare facendo tutto questo al meglio, perché tutto questo possa davvero fare la differenza sulla qualità finale del prodotto, da noi stessi prefissata. Perdere di vista lo scopo ultimo non è proprio cosa, ed è una necessità di cui senti ancora più bisogno quando vuoi che i tuoi gatti concentrino gli sforzi sulle proprie mansioni giornaliere, senza starsi troppo a crucciare di come, in qualche modo, anche i nodi degli altri verranno al pettine.





Qui a Players siamo in soli quattro gatti, per l'appunto, eppure non riusciremmo a organizzarci neanche a farlo apposta. Ma tu, in qualità di producer, con centinaia di persone da gestire, e gestire come Dio comanda cascasse il mondo, quale segreto nascondi? Trovi che sia più facile infondere fra le tue schiere un fittizio senso di democrazia, oppure… scherziamo? Zitto, mutismo e rassegnazione!

Aaah, la dittatura "*zitto, mutismo e rassegnazione*" ha sempre il suo perché [ride]. Ad ogni modo - in tutta sincerità, guarda - la verità è che è il team stesso a essere sempre motivato dalle giuste intenzioni. A loro frega sia di cosa stanno facendo, che di come butta il progetto. I problemi sono altri, in effetti. Prova a dire di "no" a un team che brulica di elementi ambiziosi con il pallino per le soluzioni creative. Prova a dire loro di dovere riporre la penna sul tavolo perché è giunto il momento di consegnare la propria ricerca per casa... spetta a noi farlo, spetta a noi il compito di essere il più trasparente e sinceri possibile con loro. Non a caso, un aspetto da non sottovalutare dell'essere olandesi è il nostro rapporto con la parola "perché". È una delle prima parole che impariamo. Sappiamo bene cosa voglia dire dover motivare una decisione.

Mica per gufare o insinuare nulla, ci mancherebbe, ma facciamo finta che tu decida di cercare un altro lavoro, sulla scia del successo di *Killzone 3*. E... eccoci qua, è arrivato il momento tanto atteso per stupire il nuovo – eventuale – datore di lavoro. La solita, fatidica domanda: raccontaci di una situazione difficile durante lo sviluppo e di come sei riuscito a risolverla.

Uhm, fammi pensare... In principio, praticamente all'inizio del progetto, avevamo cominciato a giocherellare qua e là con due livelli di gioco. Fatto sta che, per motivi che non riuscivamo a comprendere, quei due livelli in particolare non ne volevano proprio sapere di... beh, di essere divertenti, almeno non quanto avrebbero dovuto esserlo. Così, a seguito di ben due revisioni, abbiamo preso questi due livelli e gli abbiamo fatto prendere un po' d'aria, diciamo. Li abbiamo lasciati stare completamente, insomma. Abbiamo poi affibbiato ai loro designer un incarico completamente diverso per due motivi: a) fargli sgombrare la mente, e b) prendere una proverbiale rincorsa creativa sulla scia del successo che sapevamo avrebbero ottenuto con il nuovo incarico. Lo sviluppo di un videogioco è un ciclo costante di revisioni, ed è a dir poco fondamentale introdurre, tra una revisione e l'altra, dei momenti in cui si possa assaporare del sacrosanto successo. Altrimenti, piuttosto che un ciclo, finisce che ti ritrovi una spirale.

I titoli tripla-A vengono spesso associati (ahinoi) a episodi di cattiva, per non dire pessima pubblicità, capitanati da mogli, spose, partner e, potessero farlo, probabilmente anche da qualche pesciolino rosso affamato. Il loro dito accusatorio viene di solito protratto contro le scarse condizioni di lavoro e gli inspiegabili sacrifici necessari alla realizzazione di questi mastodontici giochini. Il cosiddetto "crunch" - per i lettori ricordiamo che è quel periodo di tempo, verso la fine di un progetto, in cui si perde la cognizione dei giorni da quante ore si lavora - come viene visto dalle vostre parti? È un "mezzo" giustificato, se il fine ultimo sta lassù?

Il crunch, è giusto ricordare, ha diversi "gusti". Per come la vediamo noi, il gusto migliore si ottiene quando stress e mole lavorativa vengono spalmati uniformemente e il più sottile possibile lungo tutta la durata del processo creativo e, soprattutto, distribuiti da un angolo all'altro del nostro team. Come gusto di crunch, ha il retrogusto meno amaro. Se da una parte è vero che nessuno può evitare la tensione da fine progetto, ciò non toglie che puoi provare a venirti incontro da solo tentando di fare le cose in anticipo, anziché rimandarle a domani.



Certo, per molti non è facile da digerire come soluzione, siamo tutti bambini in questo senso: i compiti a casa sono fatti per essere rimandati al giorno dopo [ride].

A proposito di compiti indigesti, quando la submission finale del gioco è ormai prossima, è spesso responsabilità del producer decidere le sorti dei bug rimasti. Cosa deve essere aggiustato per forza e cosa verrà ripescato da una patch futura. Un lavoro odioso, in pratica. Quali sono i fattori che tieni in considerazione quando ti appresti a svolgere un simile compito? È giusto considerare le "patch del primo giorno", ovvero quelle disponibili online in concomitanza con l'uscita del gioco, delle reti di sicurezza accettabili? E se uno vive su un'isola deserta?

Ci sono decisioni che non sono mai facili da prendere. Per esempio, queste sono esattamente di quel tipo. Devi metterti nei panni del consumatore, poche storie. Ti devi chiedere - col cuore in mano, proprio - se quel problema possa o meno inficiare non tanto l'esperienza di gioco di quell'istante, quanto l'esperienza di gioco nel suo complesso. Se non ti togli mai di dosso i panni dello sviluppatore, non finisci più. Le patch, in particolar modo quelle che vanno a risolvere le magagne della modalità multiplayer, sono ormai indispensabili. Devi fare in modo, però, di guadagnare sempre una posizione strategica, da cui sei capace di rispondere efficacemente al modo in cui la tua comunità sta effettivamente usufruendo del tuo gioco. Vedi, abbiamo di tester che non guardino in faccia a nessuno e che lavorino senza sosta, ma stai pur certo che, quando il gioco finisce nella mani di milioni di consumatori, questi troveranno sempre nuovi e inaspettati modi di rompere il tuo giocattolo. E se te lo rompono in un modo che va a influenzare l'esperienza di gioco degli altri giocatori, tu devi essere già pronto a intervenire. Che essi siano su un'isola deserta o meno.

Veniamo a cose un po' meno deprimenti, vah: Amsterdam, gran bella città. Se a uno dei nostri lettori pungesse mai vaghezza di unirsi a voi, che tipo di ambiente lavorativo troverebbe in quel di Guerrilla? Come si sviluppa una tipica giornata lavorativa da quelle parti?

Ah, le tipiche giornate lavorative... e chi le ha mai viste? Oddio, in un certo senso è proprio questo che le potrebbe rendere "tipiche", no? Il fatto che ogni giorno sia così diverso da quello che lo ha preceduto. Un nuovo problema verrà a galla, una nuova – nonché brillante – idea prenderà forma, un nuovo articolo finirà sulla grande rete e magari un nuovo tipo di hardware starà per essere annunciato. Tutto questo finisce in pasto al nostro team e si tramuta in linfa vitale.

...OK, figo, però come se la vede questa linfa vitale quando il crunch bussa alla vostra porta?

Non cambia nulla, guarda... a parte il fatto che vedi il sole sorgere, tramontare e poi sorgere di nuovo [ride]. Serio, però, a cambiare con il crunch sono solo i problemi giornalieri a cui accennavo prima.

Torniamo un attimo sulla nostra fantomatica isola deserta. Stavolta, però, per non uccidere la discussione sul più bello, facciamo finta che tu abbia elettricità a manetta e una connessione broadband con i controfiocchi. Dicci un gioco, un libro e un film che ti porteresti dietro e perché. Occhio che i giochi Guerrilla non contano!

Guarda, la discussione te la potrei uccidere con un solo titolo: *World of Warcraft*. In alternativa, però, potrei fare il furbo e andarci di *Little Big Planet 2*, così poi mi posso direttamente creare materiale di svago per anni a venire. Per i libri, invece, direi che nella sacca ci finisce *Microserfs* di Douglas Coupland, anche perché già me lo rileggo di tanto in tanto. Per i film... ohibò, mi metti in crisi. Potrei andare su qualcosa di esageratamente lungo, oppure qualcosa che invogli alla visione multipla, opp... vabbè, ma chi vuoi che ci creda? Mi porto il buon vecchio *The Big Lebowski*!

Bene, parlando di sacche, *Killzone 3* è finalmente in saccoccia. Eccezion fatta per eventuali patch o DLC, tutti i valorosi uomini e donne di Guerrilla possono finalmente stravaccarsi sulle sedie e godersi del meritato e sacrosanto riposo. Detto questo, come si festeggia dopo un'impresa di una magnitudine simile?

Vedi, vale la pena di ricordare che c'è sempre la prossima tappa a cui mirare e per cui festeggiare. Prima, infatti, si mira alla versione Gold, poi si attendono i voti delle recensioni, poi il momento del lancio, quando il pubblico mette finalmente mano sul gioco. Una volta che abbiamo lasciato tutte e tre alle spalle, e non certo prima di aver ampiamente festeggiato ciascuna tappa – ognuna con il proprio party, preciso – arriva il momento di portare le nostre famiglie in vacanza. Che poi, guarda, dovrebbe pure servire a fare un po' di spazio quassù, eh [indica la tempia], ma non ci puoi fare nulla, spesso finisce che le vacanze si concludono anticipatamente perché nel frattempo ci è venuta un'altra idea che... no, proprio non poteva aspettare [ride].

Concludiamo scomodando un certo Jon Hare, che di presentazioni non ha... er... sensibilmente bisogno. Ha recentemente avuto il coraggio di dire che, nell'ambito degli sparatutto in prima persona, saranno passati qualcosa come 20 anni dall'ultima volta che ha visto i segni di una chiara innovazione. Eccezion fatta per i vari miglioramenti grafici – precisa sempre lui, non noi – l'abilità di parlare ai personaggi e quella di lavorare in gruppo. Hai per caso due centesimi da spendere a riguardo?

Mi sento di dissentire, ti dirò. Vedi, in realtà un'affermazione simile ha le maniche così larghe da poter essere rivolta alla stragrande maggioranza dei giochi. Alcuni fra i più grandi, controversi e… beh, anche solo divertenti giochi mai prodotti sono stati sparatutto in prima persona. *Doom Half Life*, *Call of Duty*, ma anche a qualsiasi altra cosa sia uscita in mezzo, se è per questo, restano innanzitutto esperienze uniche. Mi piace pensare che gli sparatutto in prima persona siano cresciuti non soltanto nelle loro capacità e meccaniche di gioco, ma anche nella loro assimilazione dei numerosi altri generi a disposizione. Pensa a come hanno attinto a piene mani dai giochi di ruolo, da quelli puramente d'azione, senza dimenticare i giochi di guida. Che poi, il concetto stesso di "prima persona" ha assunto sempre più importanza negli anni, senza contare quanto sia mutato come concetto in sé. È in questo clima che continuiamo a trovare nuovi metodi per far sì che uno si possa sentire sempre più coinvolto nell'esperienza di gioco, e questo a prescindere che tu sia da solo o con i tuoi amici. Oh, saranno cose di poco conto, eppure sono alla base di qualsiasi gioco: escapismo e socializzazione.







Un viaggio allucinante nell'universo dei BIT

di Andrea Maderna

La storia di CommanderVideo ha inizio il 19 dicembre 2008, quando un'e-mail anonima viene inviata alla redazione di IGN. Al suo interno si trova il link a un curioso video – ancora disponibile su Vimeo – che mostra due tedeschi mentre scoprono un polveroso televisore. Sullo schermo iniziano ad apparire strane immagini, fra cui anche qualche fotogramma di Bit.Trip Beat, primo gioco della serie in procinto di nascere, e i due protagonisti del filmato scappano terrorizzati. È l'avvio di una campagna di marketing virale che inizia a scatenare furioso interesse attorno al progetto di Alex Neuse e del suo studio Gaijin Games, con questo personaggio che comunica attraverso Twitter e altri mezzi virtuali, facendo salire alle stelle la curiosità e generando sempre più attesa. Fino a quando, nel gennaio 2009, il gioco viene svelato e tutti i nerd nostalgici del pianeta possono davvero iniziare ad aspettare un titolo che promette grande umidità per i loro pantaloni.

La data d'esordio vera e propria è il 16 marzo 2009, pochi giorni prima della Game Developers Conference e dell'Independent Games Festival, scenario in cui Bit.Trip Beat troverà terreno fertile per fare parlare ulteriormente di sé. Proprio nel corso della fiera, durante una pausa, mentre mi siedo in un angolo a riordinare le idee e gli appunti, scorgo per terra una piccola busta di carta, con disegnato sopra questo buffo omino rettangolare che corre lasciandosi dietro una scia multicolore e l'invitante scritta “Open me”. All'epoca, lo ammetto, conoscevo solo di sfuggita il progetto. Quindi è con un certo curioso scetticismo che vado ad aprire la busta, scovando dentro un assurdo gadget e, fra i vari foglietti, le indicazioni per ricevere una copia gratuita del gioco. Ed è così che Gaijin mi ha accalappiato, facendomi viaggiare con loro per quasi due anni e portandomi a scrivere questo articolo. In realtà, Bit.Trip Beat arriverà in Europa, e quindi sul mio Wii, circai due mesi dopo, a causa dei ritardi distributivi tipici della piattaforma digitale di Nintendo, che colpiranno in maniera più o meno grave tutti gli episodi della prima trilogia (addirittura tre mesi e mezzo di ritardo per Bit.Trip Void), per poi risolversi con il secondo tris di uscite, al punto che – incredibile ma vero – Bit.Trip Flux è uscito in Europa con tre giorni di anticipo rispetto agli USA.



COMMANDER VIDEO

Ma che cos'è, Bit.Trip? È una serie di piccoli, semplici videogiochi, in sei episodi, che raccontano l'assurdo e psichedelico viaggio del loro protagonista CommanderVideo. Lo fanno tramite una singola idea di gameplay ogni volta diversa, e che ogni volta trae ispirazione da qualche classico videogioco del passato, proiettandolo ai giorni nostri con trovate moderne di game design. Il tutto viene filtrato attraverso uno splendido, splendido, splendido impianto audiovisivo, che gioca interamente sul fascino nostalgico della pixel art e della musica chiptune, mescolando in maniera mirabile antico e moderno. E se sotto questo punto di vista l'apice è stato senza alcun dubbio raggiunto da Bit.Trip Runner (non a caso premiato per "Excellence in Visual Arts" all'Independent Games Festival del 2011), tutta la serie è davvero una gioia per gli occhi e il cuore di chi sa vedere e ascoltare. Immagini e, tutto sommato, anche filmati non possono rendere l'idea di cosa voglia dire trovarsi a giocare con un Bit.Trip. Gameplay, audio e video si fondono seguendo un ritmo trascinante. La patina audiovisiva si trasforma in base alle prestazioni del giocatore, che con ogni sua azione genera un diverso elemento musicale, salendo verso vertigini lisergiche in caso di ottimo comportamento e piombando, nel caso chi gioca faccia schifo, verso un incubo monocromatico dalla colonna sonora ridotta a timidi bip bip emessi dallo speaker del Wiimote. Chi conosce Rez, e in generale le produzioni di Tetsuya Mizuguchi, provi a immaginarsene una versione distorta e virata verso gli eighties: non andrà molto lontano dalla verità.

Splendidi spettacoli audiovisivi (sì, anche se vomitati da un Nintendo Wii su un gigantesco pannello HD, sull'autostrada del component), i vari Bit.Trip sono giochi dal target ben preciso: interessato a questo genere di esperienza e pronto a sparare bestemmie su meccaniche di gioco esigenti ben oltre il limite della bastardaggine. Col procedere delle uscite la difficoltà s'è ammorbidita, ma anche l'ultimo Bit.Trip Flux rimane bestia non semplice da domare, specie poi per chi insegue il mito dell'hi-score. Se non avete paura di questa potenza, però, fatevi avanti: sono 800 Punti Nintendo a botta, solo mani e tanto amore.



Bit.Trip Beat

La prima uscita della serie si appoggia completamente su una meccanica in stile Pong, sostituendo la rotellina dell'epoca con il Wiimote, da afferrare in orizzontale e ruotare per direzionare la barretta di turno. Verso l'avatar del giocatore arrivano una serie di beat, entità colorate dalla varia forma che piovono, da destra verso sinistra, a ritmo di musica, costringendo ad evoluzioni di polso per respingerle una dietro l'altra. Tre livelli dalla difficoltà in crescita rapidissima, nessun utilizzo di checkpoint, un impianto grafico convincente ma ancora lontano dai fasti che verranno: a riprenderlo in mano oggi, Beat è davvero tosto da apprezzare, ma può ancora regalare forti soddisfazioni al giocatore più hardcore. Da sottolineare la presenza di un multiplayer cooperativo per un massimo di quattro giocatori.



Bit.Trip Core

Il secondo episodio della serie manca forse di un modello di riferimento netto ed evidente come quello di Beat. Il Core del titolo è una riproduzione della croce digitale del Wiimote, posta al centro dello schermo. Agendo sulle quattro direzioni tramite il controller, si proiettano i corrispondenti fasci di luce a schermo, che possono poi essere attivati tramite la pressione del tasto 2. Questa attivazione va eseguita nel momento esatto in cui un beat attraversa il dato fascio, in modo da distruggerlo. La meccanica base, assimilabile anche per il suo legame al ritmo a quella dei giochi musicali in stile Rock Band, è sostanzialmente questa, seppur complicata da alcuni bonus che cambiano l'orientamento del Core e costringono quindi a fare altrettanto col Wiimote o con la propria impostazione mentale. Il risultato è l'episodio forse più difficile della serie. Presente anche in questo caso il multiplayer cooperativo, che permette a due giocatori di condividere il Core e darsi una mano.



Bit.Trip Void

Il terzo appuntamento della saga non può che far venire in mente i vecchi sparatutto a scorrimento orizzontale. Il Void del titolo è una macchia nera che si muove finalmente in maniera del tutto libera per lo schermo ma non ha armi di difesa, ed è quindi costretta ad evitare i nemici. Ma anche in questo caso bisogna raccogliere i beat, che hanno però il doppio effetto di far accumulare punti e crescere le dimensioni del protagonista. Così facendo si può teoricamente arrivare anche a occupare lo schermo intero. La crescita si interrompe, con istantaneo ritorno alle dimensioni originali, premendo un apposito tasto o raccogliendo per sbaglio uno dei beat dannosi per lo status dell'eroe. Ne viene fuori una classica meccanica basata sul rischio volontario, dato che le dimensioni maggiori possono essere molto comode per raccogliere i bonus. Torna poi la co-op per quattro giocatori e fanno il loro esordio i checkpoint, che permettono di sacrificare il punteggio per proseguire senza dover ricominciare un livello da capo.

Bit.Trip Runner

La quarta uscita, prima della seconda trilogia, è fuor da ogni dubbio la preferita del sottoscritto. Il modello di riferimento è doppio: Pitfall per certi elementi visivi, palesemente citati nei livelli bonus, Vib Ribbon per le meccaniche. CommanderVideo è infatti costretto a correre come un disperato, di moto perpetuo, per livelli dalla natura platform e il giocatore deve premere il tasto giusto al momento giusto – a ritmo di musica, of course – in modo da farlo scivolare, saltare, calciare a seconda del contesto. Il meccanismo va poco distante dal trial & error, ma la miriade di checkpoint a ripartenza immediata addolciscono l'esperienza e permettono di proseguire anche ai meno abili... al netto di boss di fine livello bastardi come pochi. Tutto questo è immerso in una direzione artistica colorata, retrò ,che cita con amore e passione, avvolge con una varietà di ambienti ignota al resto della serie e travolge i sensi. Multiplayer assente, premio all'IGF 2011 strameritato.

Bit.Trip Fate

Il quinto appuntamento della serie abbraccia alla sua maniera il genere degli sparatutto twin stick. CommanderVideo viene controllato con la levetta sinistra e fa fuoco grazie alla destra, ma può spostarsi solo seguendo le curve di una linea a cui si trova agganciato. Il risultato è che ci si può muovere liberamente sull'asse orizzontale, ma si è costretti a salire e scendere su quello verticale. Applicate tutto questo a un delirio di proiettili da schivare e bonus da raccogliere, a boss di fine livello particolarmente bastardi e alla solita fusione fra gameplay e musica per avere un ritratto abbastanza fedele del gioco. Unico vero limite, che lo rende forse l'episodio meno appassionante della serie: i livelli non prevedono checkpoint e hanno tutti un avvio dai ritmi estremamente bassi. Il risultato è che se si muore affrontando un boss bisogna ripercorrere lo stage dall'inizio e la noia per i passaggi più lenti è sempre dietro l'angolo. L'esperienza globale rimane gradevole, ma manca l'adrenalina degli episodi migliori. Anche qui, niente multiplayer.

Bit.Trip Flux

Il capitolo conclusivo racconta del ritorno alla Fonte da parte di CommanderVideo e lo fa recuperando la meccanica base di Bit.Trip Beat, ribaltandone però la prospettiva e ampliandola con una marea di idee di game design, in parte inedite, in parte pescate dagli altri episodi della serie. Il risultato è un Pong dopato e sotto acidi, che racchiude in tre soli livelli un ritmo scoppiettante, una caterva di idee, alcuni fra i boss più belli della serie, il ritorno della cooperativa a due e un'esperienza visiva e sensoriale come poche altre, capace anche di raccontare una semplice storia fatta di emozioni, colori e simbolismi. Una degna e spettacolare chiusura per una serie che a modo suo ha saputo segnare la scena indie degli ultimi due anni e che si meritava, forse, un palcoscenico più vocale rispetto al contorto negozio virtuale Nintendo.



Unlocked

Il terrore negli occhi

di ANTONIO LANZARO



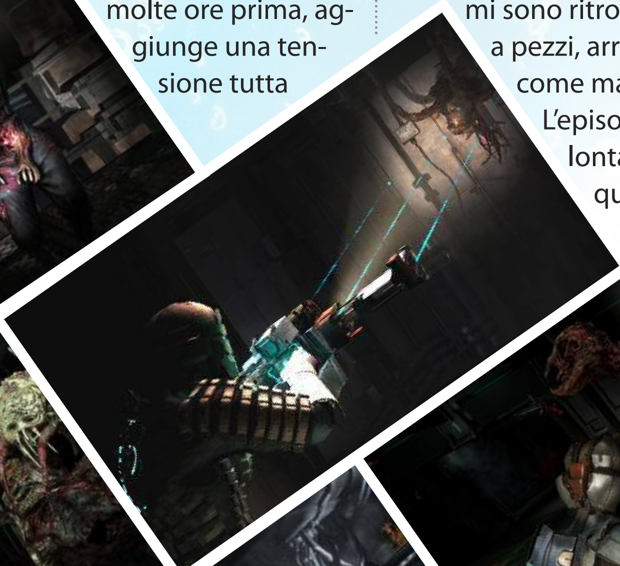
Dead Space 2

Per sbloccare l'obiettivo di *Dead Space 2* "Hard to The Core" bisogna completare il gioco al massimo livello di difficoltà, dove è consentito il salvataggio della partita solamente tre volte nell'arco di tutto il gioco e risulta inoltre impossibile ereditare l'equipaggiamento guadagnato nelle partite precedenti. Queste due componenti alzano il livello di sfida vertiginosamente. Affrontare *Dead Space 2* con la consapevolezza che morire equivarrebbe a cominciare dall'ultimo salvataggio effettuato, verosimilmente anche molte ore prima, aggiunge una tensione tutta nuova. Anche i necromorfi meno pericolosi vanno affrontati con estrema attenzione se si vuole avere qualche chance di riuscita.

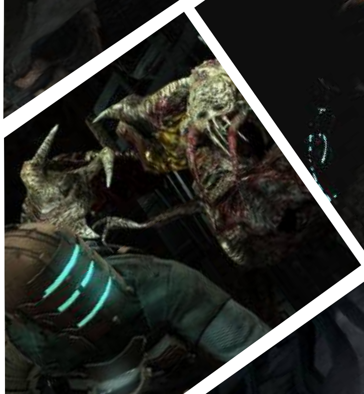
Stuzzicato dalla sfida proposta, ho deciso di provare a compiere l'impresa, puntualmente portata a termine non senza fatica. L'esperienza, bella in sé, mi ha però turbato per un fatto che a priori non avrei mai considerato. Sottoponendomi a sessioni di gioco molto lunghe per via dei soli tre salvataggi disponibili, ma forse anche a causa delle sollecitazioni visive particolari dovute ai frequenti giochi di luce che il gioco propone, mi sono ritrovato con gli occhi a pezzi, arrossati e irritati come mai prima di allora. L'episodio mi ha tenuto lontano da qualsiasi tipo di monitor per tre giorni ed è stato lo spunto per pormi delle domande.

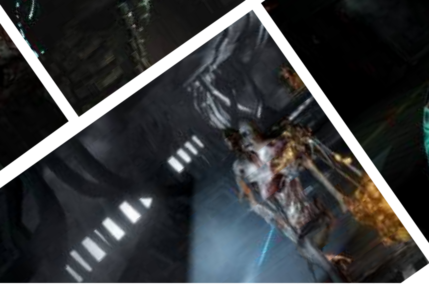
Quando ho letto dell'obiettivo, l'ho difeso a spada tratta contro chi criticava la scelta dei salvataggi limitati. Mi sembrava una soluzione intelligente per proporre un nuovo grado di rigiocabilità piuttosto che cattivo game design. Ma alla luce dell'esperienza vissuta, non sono più così convinto della bontà della scelta. Chi progetta e sceglie gli obiettivi di un gioco dovrebbe porsi anche questo tipo di problematiche: invogliare il giocatore a lunghe sedute di gioco è corretto? Forse sarebbe auspicabile trovare vie alternative per proporre nuove sfide, che non implichino maratone forzate e deleterie, per quanto comunque divertenti.













ROBERTO TURRINI



Parafernalia cinesi

Tridimensional



Immagine tratta dal libretto di istruzioni in giapponese della console Nintendo.

Lo scorso marzo mi sono recato al party milanese organizzato da Nintendo per presentare a tutti gli appassionati la nuova console portatile 3DS. L'atmosfera, fuori dal locale che ospitava l'evento, era quella che si respira in un tipico raduno di fanboy. Già dalla lunga coda all'ingresso e dal fatto che nessuno si lamentava per i tre quarti d'ora di ritardo con cui avevano aperto i cancelli, si poteva capire, infatti, che ci si trovava in una di quelle occasioni in cui "*guai a parlar male di 'sto 3DS ché altrimenti ti cacciano dalla festa*".

Mesto mesto, quasi fossi imbottito del Tavernello della casa, ho iniziato fin da subito a gironzolare per i tanti padiglioni presenti, zigzagando tra le postazioni di gioco allestite e le altrettante fanciulle appena maggiorenni (e di bianco vestite), che indossavano ognuna un cinturone di castità a cui era legata l'handled da provare.

Dopo l'euforia iniziale, data principalmente dalla doppia consumazione gratuita, dal pass per il guardaroba e dal fatto che, per la prima volta in vita mia, erano finalmente le ragazze a venire verso di me proponendomi di giocare con loro, la mia attenzione si è focalizzata su alcuni titoli che, più di altri, mi interessava provare. Nell'ordine, ho potuto mettere le mani per una buona mezz'ora ciascuno su: *The Legend of Zelda: Ocarina of Time 3D*, *Super Street Fighter IV 3D* e *Kid Icarus Uprising*.

Quello che nei primi minuti di gioco poteva configurarsi come un problema legato al singolo software, la prima ora abbondante di prove effettuate, però, ha fatto sì che qualunque tipo di eccitazione datami dal momento (ok, standiste a parte), sia finita nello stesso cestino in cui, pochi attimi prima, avevo buttato i tovaglioli su cui mi avevano servito la cena: ogni movimento del mio corpo, ogni sussulto della console, ogni collisione con altri astanti, infatti, mi faceva perdere la posizione ottimale per godere della stereoscopia; inconveniente che mi annebbiava la vista e mi provocava un sensibile effetto vomito/vertigini tutt'altro che accattivante. Nell'immediato, l'unica soluzione trovata al problema, se si esclude il rimanere immobile con sguardo fisso da pesce perpendicolare allo schermo (e già mi ci vedevo, in metropolitana), è stata quella di abbassare l'effetto 3D al minimo, arrivando quasi ad annullarlo, trovandomi di fatto alle prese con un Nintendo DS Lite, solo un filo più potente. Tornato a casa, ho confrontato la mia esperienza con amici che hanno avuto modo di fare prove più accurate, e loro hanno ribattuto con un secco: *"Sei fuori strada!"*.

Sarà... Rimane il fatto che l'intenzione di acquistare la nuova portatile Nintendo è andata a farsi benedire, facendomi riflettere sul fatto che con una spesa leggermente più alta potrei accaparrarmi un ottimo iPad 1, che, oltre ad essere un oggetto multi funzionale, mi permetterebbe anche di usufruire di un catalogo sterminato di giochi molto economici, immediati e (strano a scriversi) portatili. Non ci saranno Mario, Samus e Link, ma se proprio dovrò farmi rubare altri soldi, tanto varrà farlo per qualcosa di davvero diverso dal solito riciclo in salsa Nintendo.



Sogno RIBELLE

di Antonio Lanzaro

Piattaforma: Xbox360, PS3, PC
Sviluppatore: Kaos Studios
Produttore: THQ
Versione: PAL ITA
Provenienza: USA

Homefront è il gioco delle grandi contraddizioni. Arrivato nei negozi in pompa magna, grazie a una campagna pubblicitaria asfissiante (specialmente in USA), inevitabilmente ha finito col deludere chi avesse grandi aspettative, derivate dall'hype scatenata in questi mesi.

Le premesse sono interessanti. La Corea ha invaso gli USA, ma gli Americani non si sono arresi al regime, capace di mietere migliaia di vittime innocenti ogni giorno. Nell'ombra si organizzano e agiscono associazioni di ribelli che hanno tutta l'intenzione di sovvertire il regime, attacco dopo attacco. Nei panni di un pilota salvato da un triste destino, ci uniremo ai ribelli per provare a rubare un carico di carburante in modo da poter sferrare un attacco con cingolati ed elicotteri al Golden Gate Bridge di San Francisco, città diventata vera roccaforte coreana.

Le prime ore di gioco sono traumatiche, da un lato per le scene forti cui il giocatore assiste impotente, dall'altro per una realizzazione tecnica che nella migliore delle ipotesi si potrebbe definire altalenante. I limiti del motore grafico diventano particolarmente evidenti e fastidiosi nei momenti in cui si arriva nei pressi di un villaggio o di un rifugio dei ribelli e si smette di sparare. Il ritmo cala e si ha tutto il tempo per notare il comparto tecnico deficitario, primi fra tutti dei muri invisibili che inspiegabilmente impediscono l'accesso ad aree di gioco che pur si vedono.



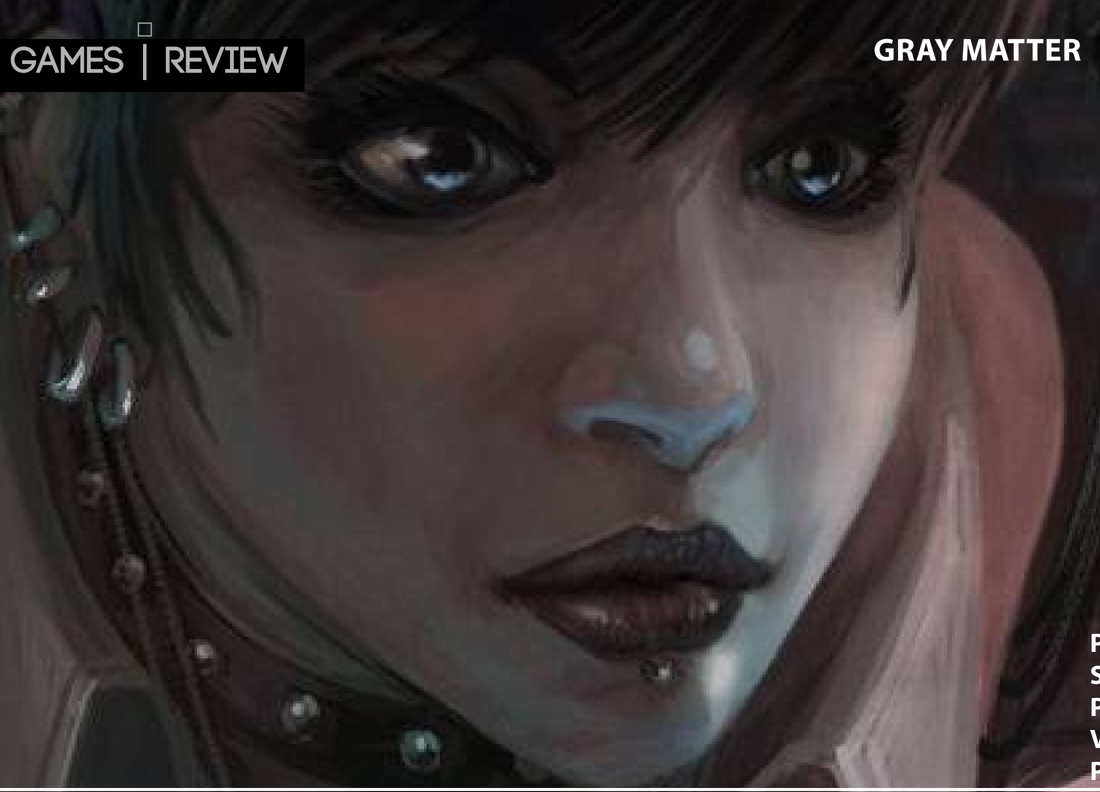
Homefront alterna sparatorie concitate a momenti di calma all'interno degli accampamenti dei ribelli

La storia è ben raccontata, con più di un momento toccante che farà gelare il sangue nelle vene, ma finisce troppo presto, lasciando l'amaro in bocca per quello che avrebbe potuto essere e invece non è. Perché un gioco così, con una storia raccontata così, con un'ambientazione e un'atmosfera così, manca dai nostri schermi dai tempi di *Half Life 2*. Gioco, tra l'altro, cui *Homefront* si ispira e in alcuni frangenti addirittura cita, come nello splendido livello finale sul ponte. È proprio in virtù di queste considerazioni che sale la rabbia per una realizzazione deficitaria che lo condanna all'incompiutezza di un capolavoro solo in potenza.

In multiplayer *Homefront* dimostra di essere un cavallo di razza e propone piccole decisive variazioni per rinfrescare una formula ormai abusata e stantia da troppo tempo. Chi è stanco dei campi di battaglia di *Call of Duty* potrebbe trovare pane per i suoi denti. O carne per i suoi fucili. Le modalità di gioco non sono molte, essendo tutte varianti di Deathmatch a Squadre o Controllo di Terra. Anche le mappe non sono molte, ma la varietà è data dalla miriade di opportunità offerte. Ognuno può costruirsi il proprio soldato perfetto, scegliendo accuratamente arma primaria, le due specialità secondarie da acquistare con i punti guadagnati sul campo e una serie di perk che, se bene assortiti, possono fare la differenza tra un soldato vivo e uno morto. La varietà di armi speciali, elicotteri, droni e robot di ricognizione permette a tutti di trovare il proprio stile di gioco, ma soprattutto spinge le squadre a coordinarsi al meglio perché solo così si vincono gli scontri. La variante Comandante Battaglia aggiunge pepe al tutto, prevedendo una taglia sui giocatori che inanellano una serie di uccisioni senza morire. Più il conto dei morti sale, più sale di conseguenza il livello-ricercato, fino a un massimo di cinque stelle. Il gioco segnala la zona dove il ricercato è stato visto l'ultima volta e invoglia i giocatori della squadra avversaria a provare a farlo fuori, aggiudicandosi così i punti extra messi in palio dalla taglia.

"Chi è stanco dei campi di battaglia di Call of Duty potrebbe trovare pane per i suoi denti"

Non piacerà a tutti. Di sicuro non a chi pretende di giudicare i videogiochi secondo dati oggettivi a tutti i costi, facendo il conto del numero di mappe, livelli e poligoni a schermo. Se non siete tra questi, *Homefront* potrebbe riuscire a emozionarvi (in single player) e a gasarvi come bimbi (in multi). Perché dietro un gioco che non brilla per realizzazione tecnica, batte un cuore capace di accendere le vostre serate come una pioggia di fosforo bianco.





Sam troverà nel negozio di magia tutto il necessario per eseguire uno dei suoi numeri e sfruttarlo per la risoluzione di qualche enigma

Piattaforma: Xbox360, PC
Sviluppatore: Wizarbox
Produttore: dtp entertainment AG
Versione: PAL ITA
Provenienza: Francia

Gioco di PRESTIGIO

di Antonio Lanzaro

GRAY MATTER

Gray Matter è un'avventura grafica, di quelle che da troppo tempo latitano nel piatto panorama videoludico odierno, ma ancor prima è il nuovo racconto di Jane Jensen, autrice delle avvincenti storie della saga di *Gabriel Knight*. Basta il suo nome per suscitare enorme interesse in tutti gli appassionati di avventura, perché è sempre stato sinonimo di trame intriganti ed enigmi ingegnosi.

Samantha Everett è una giovane illusionista sulle tracce del misterioso Daedalus Club. Una notte di pioggia, in viaggio con la sua moto verso Londra attraverso la campagna inglese, per una serie di coincidenze si ritrova ospite nella villa del neurobiologo Dr. Styles, venendo scambiata per la nuova assistente che il dottore aveva richiesto.

Queste le semplici premesse di un'avventura ben raccontata, impegnativa grazie a enigmi mai banali ma sempre logici, che ci vedrà vestire i panni di Sam e quelli del Dr. Styles in persona. I due protagonisti non potrebbero essere più diversi. L'intraprendenza e la curiosità di Sam la portano a investigare su alcuni strani avvenimenti accaduti a Oxford, che sembrerebbero inspiegabilmente collegati in qualche modo ai misteriosi esperimenti del Dr. Styles. Quest'ultimo è un giovane uomo distrutto, isolatosi completamente dopo la perdita della moglie Laura in un tragico incidente d'auto. Le parti con Styles protagonista hanno un'atmosfera triste, sottolineata dalle malinconiche musiche degli Scarlet Furies. Ogni oggetto della magione gli ricorda Laura per qualche motivo e i piccoli aneddoti legati alla moglie creano una totale empatia col giocatore.

Gray Matter è un'avventura splendida per 7 degli 8 capitoli di cui è composto il gioco. La parte finale, purtroppo, risulta meno a fuoco e la storia sembra concludersi troppo frettolosamente. Resta comunque un'avventura di grande atmosfera, che ha il suo valore aggiunto nella trama, intrigante e ben raccontata, pur non raggiungendo le vette di *Gabriel Knight 3* e del suo sconvolgente epilogo.



Il laboratorio segreto del Dr. Styles ci svelerà i tormenti di un uomo distrutto dal dolore



Piattaforma: Xbox360, PS3, PC
Sviluppatore: Crytek
Produttore: EA Games
Versione: PAL ITA
Provenienza: Germania

Un soldato IN TUTA

di Antonio Lanzaro

Quando Crytek annunciò l'uscita di *Crysis 2* anche su console, erano tanti i timori che questa scelta potesse costituire un freno alla realizzazione tecnica. E invece è accaduto l'opposto: piuttosto che limitare la versione PC, Crytek è riuscita a innalzare il livello qualitativo tecnico raggiungibile su console. Mai prima d'ora si era vista una tale pulizia grafica e un tale dettaglio. Il CryEngine 3, il motore dietro l'intera produzione, pennella una New York che sfiora il fotorealismo. Luci e ombre, determinanti per le dinamiche di gioco e calcolate in tempo reale, sono la vetta di un sontuoso comparto tecnico. In multiplayer, ad esempio, un nemico invisibile potrebbe essere tradito dalla sua ombra.

Fa rabbia, quindi, dovere constatare che *Crysis 2* sia anche pieno di bug, talvolta molto fastidiosi, e che i nemici spesso si comportino in modo innaturale, denunciando più di una carenza nella programmazione dell'intelligenza artificiale.

Fa rabbia, perché un prodotto che punta a essere il nuovo riferimento per realizzazione tecnica non può permettersi una scivolata così. Nonostante i molti problemi che lo affliggono, *Crysis 2* riesce comunque a ergersi dalla massa.

Protagonista assoluta del gioco, sia in single player che in multi, è la nanotuta, una meraviglia tecnologica capace di trasformare un semplice soldato in un inarrestabile superuomo. Invisibilità, corazza, visore tattico, visore termico: Crytek mette a disposizione del giocatore tutti i poteri fin da subito, permettendo interpretazioni tattiche differenti delle varie situazioni di gioco. Sfruttare l'invisibilità e sgattaiolare nell'ombra senza allertare i nemici, oppure attivare la corazza e fare fuori tutti con un attacco frontale? È questo il maggior pregio di *Crysis 2*: non suggerisce mai la soluzione migliore, ma lascia al giocatore il compito di analizzare tatticamente lo scenario e decidere di testa sua. Non è poco in un mercato infestato da titoli sempre più simili a lunghi tutorial.



L'illuminazione dinamica è il fiore all'occhiello del CryEngine3.



Le vicende di Crysis2 si svolgono interamente sull'isola di Manhattan.



Hadoken
TRIDIMENSIONALI

di Pietro Recchi

Piattaforma: Nintendo 3DS
Sviluppatore: Dimps/Capcom
Produttore: Capcom
Versione: PAL
Provenienza: Giappone

Per una serie di motivi piuttosto ovvi, quello del titolo di lancio per una nuova console è un ruolo storicamente ingrato. E lo è ancora di più se il titolo in questione è l'adattamento portatile di *Super Street Fighter IV*, un gioco che, dato il genere d'appartenenza, trova il suo habitat naturale nelle sale giochi e sui sistemi casalinghi, non certo su handheld. Nonostante questa premessa, la buona notizia è che *Super Street Fighter IV* su 3DS funziona. E funziona davvero bene.

Al di là dell'ottima realizzazione tecnica che, al netto di una mole poligonale ovviamente inferiore, permette di godere appieno dell'estetica del gioco, ciò che stupisce è l'inclusione nella minuscola cartuccia di tutto quello che ha reso *SSFIV* il miglior picchiaduro attualmente disponibile: dal cast al gran completo fino alle sfide di allenamento, passando per una modalità online assolutamente consistente. La disposizione e la tipologia dei controlli presenti sul 3DS richiedono un certo periodo di adattamento, reso però più celere dalla possibilità di assegnare al touch-screen fino a quattro combinazioni di tasti, mosse speciali, super e ultra-combo incluse. Derisa dai puristi, questa feature risulta invece comoda e snatura il gameplay del gioco molto meno di quanto si è portati a pensare.

Considerato il DNA prettamente 2D di *SSFIV*, è ovvio come il picchiaduro Capcom non sia esattamente il titolo più indicato per rappresentare al meglio le inedite capacità di visualizzazione tridimensionale del 3DS; effettivamente è così e l'effetto 3D, nonostante conferisca al tutto una corposità aggiuntiva, verrà con ogni probabilità disattivato nel giro di poco, anche (e soprattutto) in favore di un frame-rate più roccioso e conseguente guadagno in termini di fluidità d'azione. A parte questo, *SSFIV 3D Edition* rimane un perfetto showcase delle capacità tecniche del neonato handheld Nintendo e rappresenta, senza dubbio, il titolo migliore dell'altrimenti insipida line-up di lancio.



Per quanto semplificato graficamente, vedere girare così bene SSFIV su un portatile è comunque un piacere.



La modalità online è stata realizzata egregiamente.



Piattaforma: XBox360, PS3, iOS
Sviluppatore: EA Canada
Produttore: EA Sports
Versione: PAL
Provenienza: Canada

Fly like a butterfly, sting LIKE A BEE

di Pietro Recchi

FIGHT★NIGHT CHAMPION

Correva l'anno 2006 quando *Fight Night Round 3* stupì il mondo videoludico portando nelle case dei giocatori un comparto grafico strepitoso, graziato dalle meraviglie dell'allora neonata alta definizione. Tre anni dopo, il quarto capitolo della serie ne migliorò, pur senza stravolgimenti, il concept di base. Oggi, a distanza di un lustro dall'esordio su piattaforme next-gen, a EA spetta il compito di rinnovare una serie che, a differenza di franchise sportivi più blasonati, non può contare solo su aggiornamenti del roster per continuare a vendere. Da qui l'introduzione dell'inedito Champion Mode, in realtà nulla più di uno story-mode in cui il giocatore è chiamato a vestire i panni di tale Bishop, seguendone l'ascesa dai ring delle prigioni fino allo stardom pugilistico.

Per quanto ben realizzata sotto il profilo tecnico e registico, la modalità fatica a convincere: breve e semplicistica, consiste in sostanza in una serie di incontri intervallati da cut-scene, la cui pomposità tipicamente hollywoodiana finisce per stridere con l'ortodossia simulativa che caratterizza la restante parte del gioco. Per fare un paragone, è come se nel prossimo FIFA venisse inserito a forza uno story-mode basato su *Fuga per la vittoria*.

Il cuore pulsante del gioco non ha subito modifiche macroscopiche, a eccezione di alcune interessanti introduzioni, tra le quali spicca l'assegnazione di tutti i colpi eseguibili al solo stick analogico destro, in maniera non troppo dissimile da quanto visto nella serie *Skate*. A beneficiare della novità è in primis il ritmo degli scontri, caratterizzati in *Fight Night Champion* da scambi più serrati che in passato e ben più verosimili.

Purtroppo, nonostante la buona volontà di EA, appare difficile come le novità introdotte possano attirare nuovi fan verso la serie; i videogiocatori appassionati della noble art si avvicinino invece senza remore a *Fight Night Champion*: rimarranno entusiasti del nuovo metro di paragone per le simulazioni di boxe.



Andrè Bishop, insipido protagonista del Champion Mode.



Al pari degli altri titoli della serie Fight Night, la realizzazione tecnica è stellare.



Piattaforma: PlayStation 3
Sviluppatore: Evolution Studios
Produttore: Sony Computer Entertainment
Versione: PAL
Provenienza: UK

La terra TREMA

MotorStorm Apocalypse

di Massimiliano Marino

La serie MotorStorm cela in sé due anime contrapposte. La prima è quella lurida, hippy e selvaggia del gareggiare su mezzi sgangherati tra imponenti scenari naturali. La seconda è più nascosta e secchiona. Ogni tracciato deve essere analizzato in tutte le sue diramazioni, così da scoprire quale sia la via più efficiente in relazione al mezzo che si sta utilizzando. La traiettoria migliore dipende da ciò che si ha sotto le natiche, sia esso un camion, un'auto o una moto.

Apocalypse, terzo episodio della serie, è un seguito piuttosto anomalo, perché rinnega diversi ingredienti di questa alchimia. Una metropoli sconvolta dal terremoto prende il posto della natura incontaminata dei predecessori. I terreni fangosi deformabili in tempo reale lasciano spazio al più rassicurante asfalto, con evidenti ripercussioni sul modello di guida. I mezzi sono più nervosi, rigidi e meno molleggiati rispetto al passato. La scelta strategica del veicolo da utilizzare in ciascuna pista, inoltre, resiste soltanto nella modalità online, perché la campagna per singolo giocatore obbliga ad affrontare ogni gara con un mezzo predefinito.

Sorprendentemente, questa opera di picconamento non ha scalfito il cuore di MotorStorm, che continua a battere anche in *Apocalypse*. Questo perché il fulcro dell'esperienza è il senso di vertigine dell'uomo che sfida le forze della natura. I canyon e le foreste pluviali hanno ceduto il passo a colossi di cemento che si sgretolano come marzapane, ma il brivido è lo stesso. Così come non è andata persa l'incredibile complessità topografica di ciascun tracciato, in questo caso esaltata dalla verticalità dello scenario cittadino, con i suoi salti tra ponti e grattacieli.

L'unico rammarico è quello di una modalità per singolo giocatore inutilmente breve, che scialacqua in una manciata di ore un tesoretto di oltre trenta circuiti. E dire che sarebbe stato sufficiente integrarla in quella online e al suo sistema di crescita basato sull'esperienza accumulata.



Apocalyse offre una modalità storia di una manciata di ore e una modalità online indipendente. Un approccio discutibile in uno sparatutto, inaccettabile in un gioco di guida.





Un passo avanti e DUE INDIETRO

di Andrea Chirichelli

Piattaforma: Xbox360
Sviluppatore: Bioware
Produttore: EA
Versione: Pal
Provenienza: Usa

Qualcosa è andato storto. Forse è uscito troppo presto, forse il progetto alla base non era chiarissimo, indeciso se seguire la strada intrapresa dal predecessore o cercare di aprirne una nuova, forse l'attesa ha superato l'evento: *Dragon Age II* è una mezza delusione.

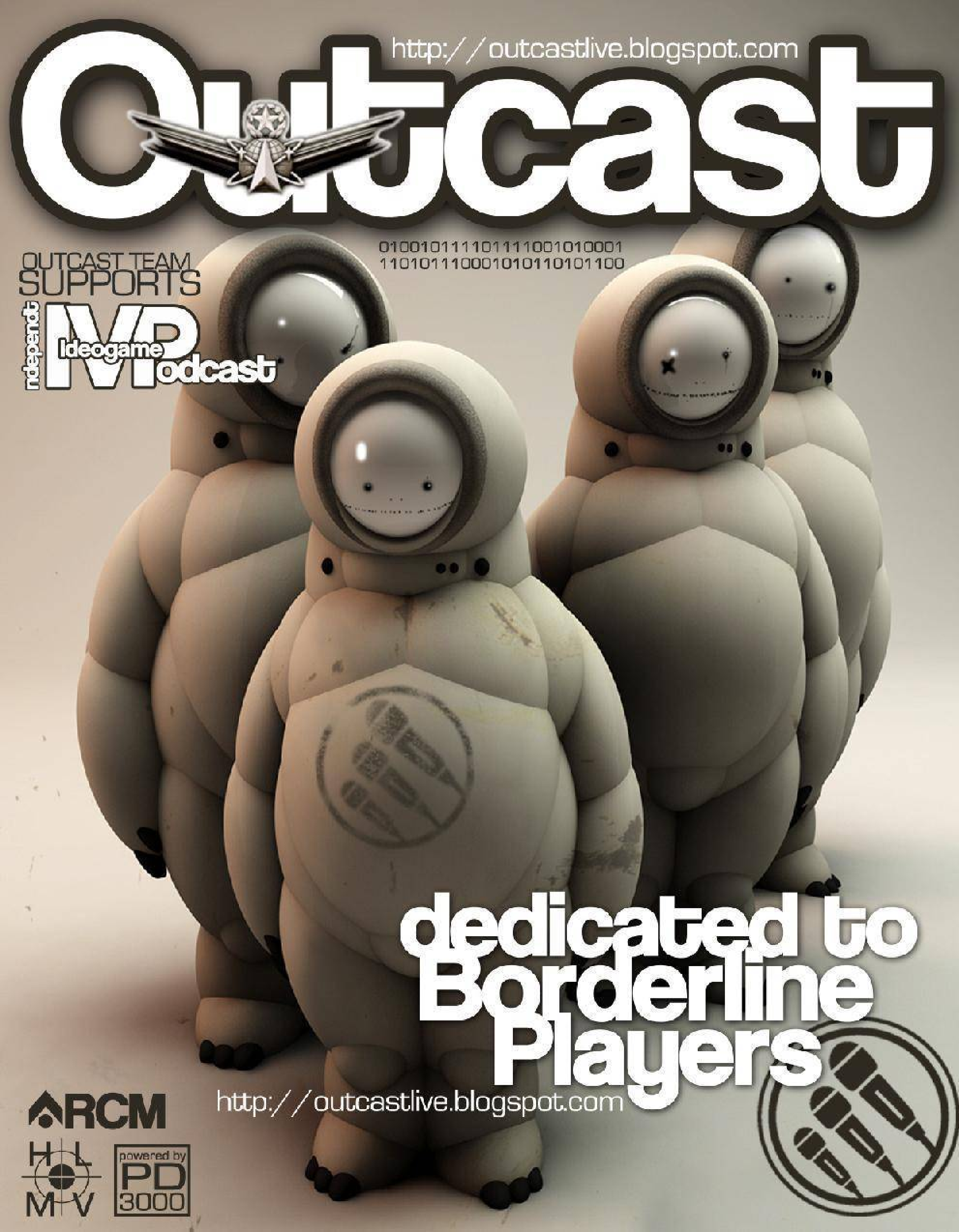
Non in tutto, certamente, e resta pur sempre un titolo divertente da giocare, ma la sensazione è che la montagna abbia partorito il topolino. Come spesso capita, l'incipit è interessante: l'idea di fare raccontare la trama a un personaggio non protagonista, il mantenere viva la eco delle gesta narrate nel primo capitolo, il buttare il giocatore subito nel mezzo dell'azione, sono tutte belle idee, in gran parte però vanificate dalla brevità del gioco e dalla sua scarsa varietà. Difetti che, assieme ad altri non di poco conto, affiorano subito, non appena si arriva a Kirkwall, dove si svolgerà quasi tutta l'avventura.

Le complesse e intriganti interazioni tra i membri del party sembrano meno convincenti rispetto al primo capitolo e anche la scelta tra diversi tipi di risposte pare più forzata rispetto a *Mass Effect 2*. Quello che era impreventivabile è che i programmatori riducessero a tal punto le locazioni visitabili da costringere il giocatore a vagare per l'80% del tempo all'interno della stessa città, fatte salve un paio di escursioni fuori porta.

Più marcato è invece miglioramento per quanto concerne il reparto grafico: l'occhio è appagato da colori più vivaci e animazioni più convincenti, anche se il fatto che le immense e maestose architetture presenti nel mondo di *Oblivion*, classe 2005, superino di gran lunga quelle di un titolo del 2011, la dice lunga sulla capacità di Bioware di sfruttare l'hardware che si trova tra le mani. Eccellenti si rivelano invece le missioni, varie e ben "sceneggiate". Troppo frequenti invece i caricamenti. Siamo quindi più dalle parti del more of the same che della tanto sbandierata e promessa "rivoluzione" del genere. In attesa di *Skyrim*...







http://outcastlive.blogspot.com
Outcast
01001011110111001010001
11010111000101011010110
OUTCAST TEAM SUPPORTS
Independt Videogame Podcast
dedicated to Borderline Players
http://outcastlive.blogspot.com
RCM
HLMV
powered by PD3000



1000 pugnali & 8 BIT

di Claudio Magistrelli

Piattaforma: 360 (XBLA Indie)
Sviluppatore: BitFanatics
Versione: Marketplace europeo
Prezzo: 80 MSP
Provenienza: Giappone

Nonostante la sua origine atavica, l'odio è tuttora un sentimento ostracizzato dalle società moderne e le sue manifestazioni risultano normalmente stigmatizzate, fatte salve sporadiche eccezioni in cui all'odio viene riconosciuto un carattere nobilitante in risposta ad azioni particolarmente spregevoli.

L'imponderabile emersione di un trittico di spuntoni da un blocco, quando la pietà verso il giocatore imporrebbe la loro assenza, rientra decisamente tra queste.

Aban Hawkins è l'ultimo parto delle perverse menti che si celano dietro lo pseudonimo di 8BitsFanatics, nome che rispecchia splendidamente la dedizione con cui il fascino degli 8bit viene riprodotto nelle loro opere, dove lo spirito del tempo che fu rivive in ogni elemento, dalle musiche al livello di sfida, senza però puzzare di vecchio come accade ad alcuni ricordi improvvidamente rianimati da un emulatore. Nel loro primo gioco, pubblicato nella sezione Indie del Live, il presidente Obama combatteva fianco a fianco di un samurai nell'eterna lotta contro i non-morti; in questa occasione, invece, l'alter-ego del giocatore è un archeologo impegnato nella raccolta di numerosi idoli antichi attraverso cinque macro aree.

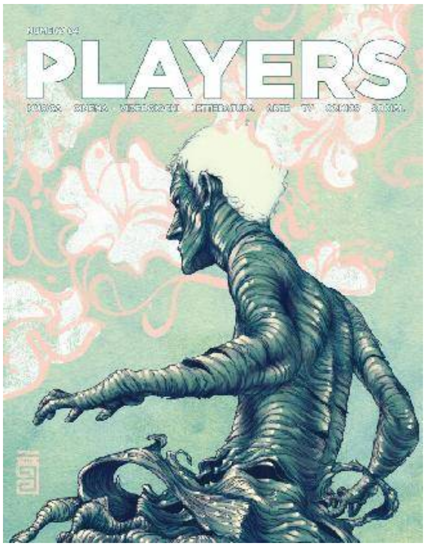
L'ispirazione appare chiara da subito. Quello che non si può invece cogliere è l'insana difficoltà che può risiedere in un compito all'apparenza tanto semplice. Nonostante il ricorso alla bestemmia sia abbondante, capita più spesso di rivolgerla verso se stessi, a causa dello sforzo mnemonico che ogni livello richiede, piuttosto che in direzione del gioco. Il set di regole, infatti, è semplice e chiaro, per quanto la sua applicazione riesca a generare sezioni che richiedono una buona dose di riflessione prima ancora dell'abilità nella pressione dei tasti per essere superate, e viene sempre utilizzato onestamente, senza mai dare l'idea di barare. Non di rado, va ammesso, l'improperio per l'ennesima morte viene seguito da un sorriso di sincera ammirazione verso i propri aguzzini.





PLAYERS

MUSICA CINEMA VIDEOGIOCHI LETTERATURA ARTE TV COMICS SOCIAL



Ti piace quello che facciamo? **Players** è un progetto ambizioso che ha bisogno del tuo contributo per sostenersi e proporsi in una veste a prova di futuro. Fai un salto alla nostra **raccolta fondi** per scoprire come puoi aiutare

Raccolta fondi – Parte 3

La raccolta fondi permette di gestire economicamente una roadmap iniziale composta da tre punti:

1- Allargare la base d'utenza facendo pubblicità alla rivista (web e soluzioni più tradizionali, a seconda dell'opportunità).
2- Mantenere il progetto operativo dal punto di vista pratico – pagare licenze, costi di hosting e spese di natura tecnica (nessuno dei redattori percepirà alcun tipo di compenso per la creazione di contenuti originali, se non la soddisfazione di far parte di un progetto culturalmente rilevante).
*3- Iniziare a valutare lo sviluppo o l'acquisto di un'applicazione proprietaria che permetta di fruire di **Players** in versione ottimale anche su piattaforme iOS (iPad/iPhone) e Android (Galaxy Tab e altri).*

Vista l'entità dei costi da sostenere (parliamo, sul lungo periodo, di migliaia di euro), crediamo che chiedere un aiuto ai nostri fan sia il modo più sincero per stabilire una connessione con l'audience: tutto quello che riceveremo tornerà indietro – gratuitamente – in contenuti di qualità, e, si spera, anche in una forma tecnologicamente al passo con i tempi.

La campagna è stata divisa in più parti per favorire il raggiungimento di obiettivi intermedi che ci permettano di monitorare la sostenibilità economica del progetto. Ogni donazione sopra i 10€ sarà ricompensata con la lista di bonus sottostanti. Donate e vi sarà dato!

PER € 1 O PIÙ
+ la nostra eterna stima e riconoscenza: ogni grande risultato si ottiene a piccoli passi!

PER € 10 O PIÙ
+ Download gratuito dei nuovi numeri in PDF 15 giorni in anteprima rispetto a tutti gli altri
+ copertina riservata ai donatori
+ badge "donatore" di livello 1 sul forum

PER € 20 O PIÙ
+ Download gratuito dei nuovi numeri in PDF 15 giorni in anteprima rispetto a tutti gli altri
+ copertina riservata ai donatori
+ donatori ringraziati su pagina interna della rivista a lettere cubitali
+ badge "donatore" di livello 2 sul forum

PER € 50 O PIÙ
+ Download gratuito dei nuovi numeri in PDF 15 giorni in anteprima rispetto a tutti gli altri
+ copertina riservata ai donatori
+ donatori ringraziati su pagina interna della rivista a lettere cubitali
+ possibilità di richiedere un articolo scritto dalla Redazione su un'argomento di vostro interesse (max 4000 caratteri)*
+ badge "donatore" di livello 3 sul forum

****** Da concordare via mail con la Redazione. Consultare FAQ per esempi.***

PER € 100 O PIÙ
+ Tutto quanto elencato in precedenza più:
+ l'articolo a richiesta può salire fino a 8000 caratteri*
+ ospitata esclusiva su uno dei podcast audio gestiti dalla redazione, come ad esempio RingCast, Outcast, Il Tentacolo e ArsLudicast (vedi FAQ)**
+ badge "donatore" di livello 4 sul forum

****** Da concordare via mail con la Redazione. Consultare FAQ per esempi.***
******* Da concordare con chi conduce il podcast***

Players è un magazine che punta a stabilire un rapporto speciale con la propria audience. La rivista sarà distribuita gratuitamente, ma chi deciderà di supportare economicamente la nostra iniziativa avrà diritto a numerosi bonus ed incentivi. Questa sezione si propone di rispondere alla domande più comuni e spiegare in dettaglio il funzionamento dei bonus. Nel caso non trovaste quello che state cercando, contattateci all'indirizzo info@playersmagazine.it.

La nostra raccolta fondi è raggiungibile **CLICCANDO QUI.**

Come funziona il sistema di donazioni a Players e perché non c'è più Ulule?
Dopo aver usato la piattaforma Ulule per le prime due raccolte, abbiamo deciso di provare ad utilizzare PayPal in versione "pura", senza intermediari. Ulule ci ha dato grande esposizione, ma anche diversi problemi nell'identificare i donatori "distratti" che non lasciavano i loro dati per l'attivazione dell'account donatori.

Quali sono le ricompense (Rewards) per chi dona?
Players ha un sistema di donazioni progressivo. La ricompensa principale è l'accesso al magazine in anteprima. Tutti i tagli superiori a 10€ invece vi garantiscono piccoli bonus come segno del nostro riconoscimento. Nello specifico:

Per donazioni di 1€ o più avrete:
+ la nostra eterna stima e riconoscenza: ogni grande risultato si ottiene a piccoli passi!

Per donazioni di 10€ o più avrete:
+ Il download gratuito di tutti i nuovi numeri in PDF 15 giorni in anteprima rispetto a tutti gli altri, senza limiti di tempo
+ copertina riservata ai donatori
+ badge "donatore" di livello 1 sul forum

Per donazioni di 20€ o più avrete:
+ Il download gratuito di tutti i nuovi numeri in PDF 15 giorni in anteprima rispetto a tutti gli altri, senza limiti di tempo
+ copertina riservata ai donatori
+ donatori ringraziati su pagina interna della rivista a lettere cubitali
+ badge "donatore" di livello 2 sul forum

Per donazioni di 50€ o più avrete:
+ Il download gratuito di tutti i nuovi numeri in PDF 15 giorni in anteprima rispetto a tutti gli altri, senza limiti di tempo
+ copertina riservata ai donatori
+ donatori ringraziati su pagina interna della rivista a lettere cubitali
+ possibilità di richiedere un articolo scritto dalla Redazione su un'argomento di vostro interesse (max 4000 caratteri)*
+ badge "donatore" di livello 3 sul forum

* Da concordare via mail con la Redazione. Consultare FAQ per esempi.

Per donazioni di 100€ o più avrete:
+ Tutto quanto elencato in precedenza più:
+ l'articolo a richiesta può salire fino a 8000 caratteri*
+ ospitata esclusiva su uno dei podcast audio gestiti dalla redazione, come ad esempio RingCast, Outcast, Il Tentacolo e ArsLudicast (vedi FAQ)**
+ badge "donatore" di livello 4 sul forum

* Da concordare via mail con la Redazione. Consultare FAQ per esempi.
** Da concordare con chi conduce il podcast

Come posso pagare con PayPal?
- Cliccate sul link "Supporta Players" o sul logo PayPal nel box in alto a destra su questa pagina.
- Una volta all'interno di PayPal, inserite i dati del vostro account, se ne avete uno, o precedente a farvene uno (è piuttosto utile, se non ce l'avete ancora è giunto il momento di farlo).
- Inserite l'importo che desiderate donare seguendo lo schema ricompense illustrato qui sopra (1-9€, 10€, 20€, 50€ o 100€) a seconda di quanto desiderate contribuire.
- Prima di confermare assicuratevi di aggiungere nelle "istruzioni per il venditore" il nick che avete registrato sul forum, il vostro nome e cognome ed eventuali richieste aggiuntive.
- Se avete difficoltà o vi dimenticate di inserire i dati, contattateci a info@playersmagazine.it.

Che dati vi servono per attivare gli account dei donatori?
Il vostro nick sul nostro forum. Se avete donato 20€ o più, anche il vostro nome completo se volete comparire nei ringraziamenti. Se vi siete dimenticati di lasciarli nelle note, contattateci a info@playersmagazine.it. Senza questi dati non siamo in grado di darvi accesso ai numeri in anteprima!

Perché avete in mente diverse parti per la raccolta fondi?
Vogliamo essere certi di poter raggiungere obiettivi intermedi realistici. Inoltre il feedback che ci date sulle ricompense ci permette di modificare le raccolte successive per venire più incontro ai vostri gusti.

Perché dovrei farvi una donazione se la rivista è distribuita gratuitamente?
Per supportare un progetto che ti piace, in primo luogo. Se nessuno decidesse di supportarci, Players probabilmente non potrebbe continuare a lungo: facciamo del nostro meglio per mettere insieme i migliori giornalisti italiani e gli argomenti più interessanti. Tutti i collaboratori di Players sottraggono tempo e risorse ad altri progetti per rendere il magazine possibile. Nonostante la volontà di lavorare gratuitamente o con compensi simbolici, è evidente che non ce la sentiamo di gestire una rivista in perdita costante: un aiuto da parte vostra ci permetterà almeno di coprire le spese, diffondere il magazine e, sul lungo periodo, avere una rivista a prova di futuro.

Inoltre, a partire dalla donazione di 10€, i donatori potranno ricevere i numeri nuovi in PDF 15 giorni in anticipo rispetto al pubblico non pagante, con copertine esclusive (senza titoli, o diverse da quella standard) e, in futuro, anche con contenuti non disponibili nella versione standard.

Non ci sono bonus per una donazione inferiore ai 10€?
No, se non la nostra eterna riconoscenza. L'idea è stimolarvi ad un minimo investimento in cambio di contenuti di qualità. Ogni contributo sarà comunque apprezzato, a seconda delle vostre possibilità.

Posso effettuare più donazioni ed ottenere più ricompense?
Sì. Per questioni pratiche, è bene che queste donazioni (o integrazioni) raggiungano almeno la ricompensa successiva a quella che già avete. Ad esempio, se la prima volta avete donato 20€, sarebbe ideale che "l'integrazione" raggiungesse la ricompensa successiva (fissata a 50€). Quindi, nel caso specificato, dovreste donare 30€ (50€-20€). Procedere per micro-donazioni è possibile ma rende molto complesso tenere aggiornati i registri di chi ha contribuito cosa.
Una volta effettuato il pagamento, lasciate scritto nel campo note: chi siete, quale donazione avete fatto in precedenza, quale avete appena effettuato e il vostro nick sul forum. Se riceveremo tutti i dati correttamente provvederemo ad integrare la ricompensa precedente con quella nuova nel giro di qualche ora.
In caso di difficoltà, scriveteci a info@playersmagazine.it.

Come funziona il download dei PDF dei nuovi numeri in anteprima per i donatori?
Il download del PDF avviene tramite la nostra homepage, cliccando sul pulsante "Anteprima PDF Donatori", oppure dall'Archivio PDF, accessibile cliccando sul pulsante "Scarica il PDF gratuito". I numeri in anteprima sono disponibili per 15 giorni esclusivamente ai donatori. Se sei un donatore, il tuo account sul forum di Players sarà associato con la possibilità di scaricare i PDF in anteprima. Se ancora non hai un account, è arrivato il momento di crearne uno!

Lasciaci nelle note della donazione il nick con cui ti sei registrato al forum o comunicacelo a info@playersmagazine.it dopo aver effettuato la registrazione. Entro 24 ore verrai aggiunto ad un gruppo speciale con i permessi per scaricare i PDF dei nuovi numeri in anteprima.

Perché i PDF in anteprima sono marchiati?
Perché le copie in anteprima sono da intendersi come personali e non condivisibili con terzi. Nel caso avessimo evidenze che questa regola è stata infranta, ci riserviamo il diritto di ritirarvi l'accesso in qualsiasi momento senza rimborsi di alcun tipo.

Come posso ottenere il badge sul forum dopo aver effettuato la donazione?
Lascia nelle note di PayPal il nick con cui sei registrato al forum o comunicacelo a info@playersmagazine.it.

Se vengo ringraziato nella rivista, che nome sarà usato?
Il nome che avete lasciato nelle note dopo il pagamento. Se ve ne siete dimenticati, scriveteci a info@playersmagazine.it prima del numero successivo della rivista.

Come richiedo un articolo alla redazione se dono 50€ o 100€?
Contattaci a info@playersmagazine.it. L'articolo richiesto deve essere compatibile con la linea editoriale della rivista e possibilmente rientrare negli argomenti che sappiamo di poter trattare con competenza. Faremo del nostro meglio per scrivere un pezzo di vostro gradimento nel primo numero non ancora chiuso successivo alla donazione. Potete "conservare" la vostra facoltà di richiedere un articolo quanto vi pare, senza limiti temporali, ergo non sentitevi obbligati a farlo immediatamente.

La donazione di 50€ vi dà il diritto di richiedere un articolo fino a 4000 caratteri. Questo genere di articoli sono in genere opinioni o approfondimenti. Esempi di articoli validi:

. La vostra opinione sulla violenza nella saga di Fallout
. Le serie TV sono il nuovo Cinema?

La donazione da 100€ vi dà invece diritto a richiedere un articolo fino ad 8000 caratteri. Questi pezzi possono essere anche speciali di più ampio respiro, come ad esempio:

. Il Cinema Nord Coreano
. I romanzi più terrorizzanti dagli anni '80 ad oggi

Come posso contattarvi per partecipare ad uno dei podcast che gestite se dono 100€ o più?
Contattaci a info@playersmagazine.it. I podcast disponibili per l'ospitata sono al momento RingCast, Arsludicast, Outcast e Il Tentacolo Viola. La puntata sarà pianificata a seconda delle disponibilità redazionali.

Perché dovrei pagarvi per partecipare ad un podcast? Non è come se stessi lavorando per voi?
La donazione da 100€ non va intesa nell'ottica di partecipare ai podcast, ma per supportare il progetto editoriale Players. La partecipazione non è obbligatoria e va vista solo come una sorta di omaggio ai nostri sostenitori più generosi. Se non credi di poter aggiungere molto alle trasmissioni o se non te la senti puoi tranquillamente glissare: renderemo noto il tuo sostegno in ogni caso.

PLAYERS
RINGRAZIA PER
IL SOSTEGNO

MICHELE PEDRAZZOLI
NIHILIZEM
BRUNO BARBERA

MARCO SLAVIERO
CRISTIAN TOFFANIN
LUCA RADDI
ORSO GOBBO
RAFFAELE VOTA
ANDREA ALFIERI
MATTEO BECONCINI
JACOPO DE GASPARI
MORGAN BENA
PEPPEBI
MIRKO PIOLTINI
MARCO DI TIMOTEO
VINCENZO LETTERA
MONOPOLI
FABIO LAZZARONI
ENRICO MORETTI
GIUSEPPE SASO
ANDREA VIGOGNA

